DF

CLUB Nintendo®

Extra
Detalles de The Legend of Zelda para el GCN

Llévate un fabuloso SISTEMA PLATINUM

Por cortesía de nuestro 11° Aniversario

Nintensivos
Capcom VS SNK 2 EO (GCN)
Super Mario Sunshine (GCN)
Metroid Fusion (GBA)

La fiebre amarilla llega nuevamente desde Japón

Pokémon
SAPPHIRE VERSION
RUBY VERSION



Precio $20.00 M.N.
Año 12 No. 1

© 2002 Nintendo



THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™

Includes new
multiplayer adventure
Four Swords

CLUB
Nintendo®

SUMARIO



LLÉVATE UN GAME CUBE NINTENDO PLATINUM O UN GAME BOY ADVANCE PLATINUM DE EDICIÓN LIMITADA EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO ENTÉRATE CÓMO EN LA PÁGINA 7

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XII #1 Enero 2003

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño

EDITOR EN JEFE
Fco. Javier Chávez R.

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana Lilia Velázquez
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GRAL. INT./ VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL

DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
U.S.A y Zona Norte: Enrique J.Perez
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa
VENTAS DE PUBLICIDAD
VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Sallaberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

DIRECTOR EDITORIAL SENIOR
Ana María Echeverria
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Lourdes Guevara
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 01. Fecha de publicación: Enero 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: José Luis Morales, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 1992.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Editorial

Enero 2003

Quién iba a pensar que después de tanto tiempo en la colonia Juárez, el destino nos llevara de regreso a la colonia Del Valle. Bien, pues así como se dice, el Año Nuevo está lleno de buenos propósitos y de cambios. Ahora, las oficinas de nuestra redacción también han cambiado y nuestra nueva dirección es:

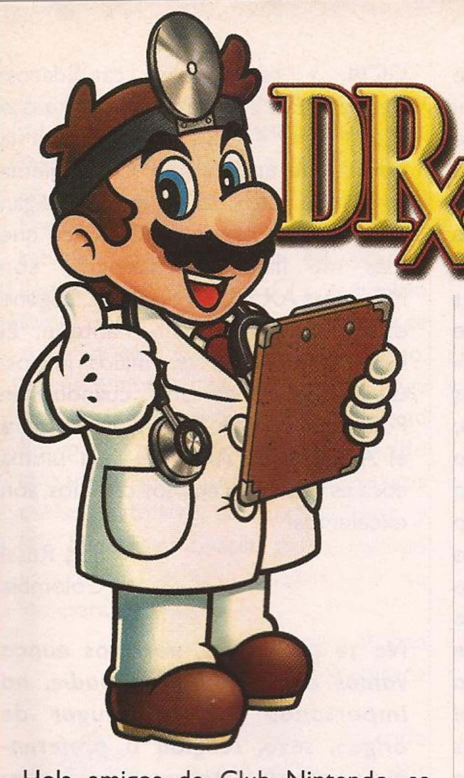
Amores #707 - Interior 401
Col. Del Valle
Delegación Benito Juárez
México, D.F.
CP: 03100

Nuestra revista hermana Nintendo Power, nos ha enviado información valiosísima, la cual encontrarás en una nueva sección que le dedicaremos.

Este mes lo dedicamos a Pokémon gracias a la gran euforia que está causando en Japón. Imagínate qué tan popular es, que en tan solo una semana, este título casi se convierte en un Best Seller con más de 800,000 copias vendidas; en verdad extraordinarias ventas en comparación con el trabajo que se hiciera para Super Mario Sunshine, ya que en este mismo país vendió la mitad de copias en las tres primeras semanas. No cabe duda de que la fiebre amarilla regresará con toda la fuerza de un Tsunami y no sólo en nuestro continente ya que se espera una respuesta similar también en Europa. Con todos estos eventos, no nos queda más que dar comienzo a este número correspondiente a Enero de 2003, y esperamos que lo disfrutes tanto como nosotros.

Feliz Año Nuevo.





Hola amigos de Club Nintendo, es primera vez que les escribo, pero he estado con ustedes desde la revista Nº 1, creo que hacen un muy buen trabajo. Quisiera pedirles su opinión: mi presupuesto es limitado y quiero comprarme un juego para el Nintendo GameCube pero no sé cuál; mis opciones son Super Mario Sunshine y Star Fox Adventure. Me gustan mucho los juegos de aventura, ya he jugado Mario y me parece muy bueno pero aún no he jugado Star Fox y también me parece muy bueno; si ustedes tuvieran que elegir ¿cuál escogerían? Quiero su opinión y sigan haciendo el mejor trabajo del mundo.

Alejandro Rivera Gizzi
Venezuela

Hola Ale. Ambos juegos son muy buenos y más que nada depende de tus gustos. Star Fox Adventures es una aventura llena de efectos visuales y amplios territorios por diferentes ambientes, sin embargo es algo lineal, ya que los objetivos son bastante concretos; Por otra parte, Super Mario Sunshine tiene esto y más, ya que cuentas con los diferentes accesorios de FLUDD además de Yoshi y puedes deambular libremente por todos las áreas. Para resumir, a nuestro parecer es mejor el juego de Mario, pero te recomendamos que primero trates de checar ambos antes de tomar una decisión.

+

Hola. Llevo leyendo 2 años y tres meses su revista y simplemente me encanta porque encuentro todo lo que me gusta del mundo de Nintendo. Fíjense que tengo una duda, navegando por Internet encontré que por fin va a salir Winning Eleven para el Nintendo GameCube. Les hago esta pregunta porque no han hablado de este tema y si mi memoria no me falla, solamente hablaron de Winning Eleven pero para GBA. Espero que me puedan decir si esto es verdad. Bueno dejando todo por el momento se despide unos de los tantos fans que tienen.

Ramón Tinoco Ramírez
Correo Electrónico

No cabe duda de que quien es seguidor de Nintendo, siempre está al tanto de todo lo que pasa en este gran mundo. Efectivamente Ramón, Konami ya tiene rato trabajando en un Winning Eleven para el Nintendo GameCube, esta serie es mejor conocida de este lado del charco como International Super Star Soccer. Lo malo es que aún no hay palabra alguna de parte de Konami of America para traer este título a nuestro continente. Esperemos que pronto digan algo al respecto, mientras tanto aquí te dejo una foto.



Ojalá y este nuevo juego si llegue a nuestro continente

+

Hola queridos amigos de nuestra revista, por cierto la mejor revista, esta es la primera vez que escribo y es para hacerles unas preguntas: ¿Por qué a los discos del Nintendo GameCube no se les puso la capa de teflón para que no se rayen? ¿Es confiable comprar juegos y controles en lugares como tianguis? Porque ahí compre un control y me di cuenta de que no era original. ¿Va ha salir algún juego de Mega Man para el cubito? Eso es todo sigan con el gran trabajo. Hasta luego.

Shadow the Hedgehog
Correo Electrónico

Los discos del GCN cuentan con la suficiente protección para que te duren mucho tiempo, pero depende del trato que les des para que no se rayen. Le pregunté a mi amigo Luigi y me comentó que han hecho muchas pruebas para evitar que se rayen los discos, por lo que me sugirió que los limpie con el chorro de agua que sale de la llave y los seque con aire comprimido, ya que aún las franelas dejan pequeñas ralladuras en los discos. Lógicamente es más recomendable comprar todo en tiendas o centros autorizados que tengas producto con el sello de Gamela México y así garantizar que lo que compres tiene la gran calidad que ofrece Nintendo. Desde nuestro reporte del Tokyo Game Show 2002 (hace dos meses) comentamos que Capcom está trabajando en el Rockman EXE Transmisión para el GCN, sin embargo aún no hay fecha de lanzamiento ni para Japón, así que tendremos que esperar un poco más.

+

Hola amigos, sólo les escribo para compartir un pensamiento que tuve. Hace poco tuve la suerte de conseguir el juego de Metroid para Nes, ¡imagínense lo que fue para mí verlo en un tianguis a $50 Pesos! No dude un momento y lo compré. Yo nunca lo había jugado, sólo sabía que era un excelente juego y la verdad lo he ido comprobando cada vez que lo juego.

Tiene muy buena dificultad y una excelente historia. A lo que voy es que no se necesitan grandes gráficas para hacer un juego divertido, es decir, este juego en un sistema de 8bits me ha dado mucha batalla al grado de desesperarme, pero sin embargo, me divierte. No hay que olvidar que lo que buscamos es divertirnos, aunque no tengamos las gráficas más sorprendentes del mundo.

Uno de sus tantos lectores No.1

Ernesto Rueda Mejía
Correo Electrónico
linternaverde_81@yahoo.com.mx

En definitiva, un juego divertido no es necesario que tenga las mejores gráficas del momento, lo que importa es que valga la pena el dinero que invertiste en él ¿No es así? Y para quienes no tengan la oportunidad de encontrar este gran clásico como nuestro amigo Ernesto, Si tienes los nuevos juegos de GCN y GBA, al terminar el juego de Metroid Fusion y conectarlo en el Nintendo GameCube con Metroid Prime, podrás jugar el legendario juego de NES. A eso llamo yo aprovechar las capacidades de la conectividad entre ambos sistemas y buena onda de parte de Nintendo.

+

Hola amigos de Club Nintendo. El motivo de mi mail es para felicitarlos por su excelente revista; pero sobre todo porque en los últimos días me han surgido muchas dudas acerca de algunos juegos, situación que me tiene muy ansioso. He escuchado rumores de que aparte del nuevo ZELDA que saldrá el próximo año, habrá otro donde los personajes tendrán un aspecto adulto. ¿Es cierto esto? ¿Es verdad que saldrá un nuevo juego de Banjo-Kazooie para el GCN? ¿Qué noticias tienen al respecto? ¿Tienen alguna noticia de que Nintendo vaya a lanzar al mercado algún juego de Donkey Kong estilo DK64? Este último me gustó mucho. Espero que me responda Doctor, yo sé que usted es el mejor en su profesión y que me dará el antídoto para curarme de mi ansiedad y no tener la necesidad de recurrir al Doctor Wario. Se despide

Ricardo Valeriano
Tegucigalpa, Honduras

Ricardo, que bueno que hayas recurrido a mí ya que a Wario de vez en cuando se le cruzan los antídotos. A ver, si checas las nuevas noticias del Extra de este número, te llevarás una gran sorpresa ya que Miyamoto San volverá a sacudir el mundo con Zelda. Por lo de Banjo, lo mejor será que te vayas haciendo a la idea de que no volverás a ver sus aventuras, por lo menos en el Nintendo GameCube ya que Rare no hará juegos para este sistema, pero si piensas en el Game Boy Advance, las cosas pueden tener el resultado contrario. Según fuentes oficiales, Nintendo piensa seriamente retomar a Donkey Kong para hacer su debut en el GCN muy pronto, habrá que esperar un poco más para tener más detalles. Espero que sea suficiente para calmar tu ansiedad.

+

¡Hola! Les mando un saludo muy grande de Colombia, soy un gran admirador de la gran N, colecciono sus revistas desde el año pasado, y me duele mucho no tener todos sus números, pero no piensen que soy un novato, pues he vivido con Nintendo toda mi vida. Con decirles que hace poco hicieron en mi ciudad un torneo de Super Smash Bros. Meele, y me lleve el primer puesto. Otra cosa que me duele mucho es no poder tener el número especial de Zelda, ojalá me gane el que van a regalar. Les escribo para dos cosas. La primera es un llamado de atención para los fanáticos de Zelda que no están de acuerdo con el cambio de Link, que a mí me parece muy bueno, ya es hora de ver algo más divertido, pienso que cuando el juego de Zelda salga para el GCN va a ser un éxito y yo lo voy a tener. La segunda cosa es para que me ayuden en un dilema en el que estoy. Mi padre me va a regalar un juego de GCN, y tengo tres candidatos: Resident Evil Zero, Eternal Darknes o Mario Party 4 y me gustaría tener la opinión de un experto. Otro dilema en el que estoy es en que me digan que juego es mejor en GBA, los que más me llaman la atención son Medabots AX y Dragon Ball Z Legend of Goku, pero según Panteón, El Conejo, y Crow, son malos juegos. Otra pregunta es saber cuándo sale Pokémon versión Rubí y Zafiro para el Advance en América. Y la última cosa es que sigan con los cambios, son excelentes.

Luis Russi
Colombia

No te preocupes, nosotros nunca vamos a discriminar a nadie, no importando su raza, lugar de origen, sexo, religión o preferencias; siempre estaremos aquí para escuchar y atender las necesidades de quien nos lo solicite. Ya falta poco para que todo mundo se dé cuenta de la obra maestra de Miyamoto San que realizó con esta última aventura de Link... Para recomendarte alguno de los juegos que pones como opciones, depende de tu edad y de qué tan fácil te sea el idioma inglés, ya que en Resident Evil así como Eternal Darkness, lo mejor es que puedas leer y comprender todos los detalles de la historia, ambos títulos ofrecen una gran trama, sin embargo, si lo que quieres es diversión con tus cuates, no cabe duda que la primera opción es Mario Party 4. Por lo de los juegos de Advance, depende de tus gustos; Tal vez para ellos les hace falta algo a estos títulos para que sean buenos, pero para ti sean los mejores del mundo por el hecho de tener a tus personajes favoritos. Te garantizamos que no dejaremos de evolucionar para brindarte el mundo de Nintendo de la forma más original. Respecto al especial de Zelda autografiado, aún no hemos encontrado la mecánica adecuada para obsequiarla, pero mantente pendiente porque en cualquier momento, te daremos la sorpresa.

+

Hola amigos de la mejor revista del mundo les mando este e-mail por que: Tengo un problema muy grande y es que no dejo de pensar en el juego Dead To Rights y quiero saber si en realidad este producto de Namco llegará al poderoso GCN y cuando saldrá. También quiero saber a qué se refieren con la Triforce de Namco, Sega y Nintendo porque veo que Sega está haciendo The House of the Dead III para otro sistema. ¿Cuándo lanzarán para el GCN juegos como: Hitman2, Starcraft Ghost y 007 NightFire? Gracias por su tiempo y espacio, y los felicito por su insuperable trabajo.

Adrián Bobea
República Dominicana

Hola. Primero que todo quiero felicitarlos por la labor desarrollada en la revista, se nota que han cambiado para mejorar, pero voy directo al grano. En una página de Internet leí que The Lord of the Rings: Two Towers va a salir para el Nintendo GameCube, pero no había fecha, al igual que otros espectaculares títulos tales como Dungeons and Dragons Heroes y Driver 3. Les pido si tienen las fechas de lanzamiento de estos juegos por favor me las digan, no siendo más espero su respuesta.

Jorge Barrera
Correo Electrónico

Nosotros también estábamos ansiosos de que el rumor se convirtiera en realidad, ya que es un excelente trabajo de Namco y el mismo día que salió a la venta (25 de Noviembre de 2002) fue cuando Nintendo lo puso en su lista de juegos, por lo que no hemos tenido oportunidad de hablar de él, pero te prometo que en el próximo número encontrarás información de este extraordinario juego. Sega por su parte, sigue siendo una compañía dedicada a desarrollar juegos para todos los sistemas, así que no debe ser sorpresa para nadie que haga juegos para otros sistemas aparte de los de Nintendo. La fecha de Hitman 2 es para mediados del 2003, Starcraft Ghost está programado para finales del 2003 y James Bond 007 NightFire salió a la venta el 15 de Noviembre del 2002. Para contestarle a Jorge, The Lord of the Rings: Two Towers estaba planeado para el 30 de Diciembre de 2002 y los otros aún no cuentan con fecha específica. Sé muy bien que en los artículos de los juegos ya no hemos puesto las fechas de lanzamiento porque últimamente los licenciatarios están cambiando las fechas de lanzamiento constantemente y cuando nosotros te decimos "este mes sale tal juego", puede ser que sea el título que tanto esperabas y te pones a buscarlo en todas las tiendas cuando el juego se retrasó dos meses, así que únicamente comentaremos la posible fecha de lanzamiento.

+

Hola cuates de Club Nintendo, ya casi 12 años de que cada mes me entretengo e informo con nuestra revista. Me pongo a pensar en todos los momentos padres que he pasado con Nintendo y la verdad no lo puedo creer. ¡La mitad de mi vida siguiendo a la gran N! Porque Nintendo sigue y ni con tanta tecnología que implementen los demás sistemas de la competencia, nunca podrán con la gran experiencia de la N. Algo que ya me agradaría ver de Nintendo, es que ya es justo que tomen en cuenta a Latinoamérica implementando el español como opción a escoger en los juegos del GCN. Me encantaría jugar un Animal Crossing o un Zelda ya en nuestro idioma. No sé si sea cierto, pero me comentaron que allá por España los juegos tienen la opción de español. Ojalá algún día (por favor que no tarden tanto) ya podamos disfrutar juegos con opción en español. Gracias a N y a ustedes por tantos años de diversión.

Raymundo Garza
Monterrey, N.L., México

Hola Ray. En la pasada conferencia de prensa que dio Mark Stockdale (de la cual te podrás enterar en el Extra de este número), le preguntamos la posibilidad de que los juegos fueran traducidos al español para cuando estos se lanzaran en América, a lo que nos respondió algo que ya les habíamos comentado; "Claro que a Nintendo le encantaría hacer esto realidad, pero, el lanzamiento de los juegos se retrasaría un par de meses, ya que el poner un idioma extra implica más tiempo de desarrollo porque hay que checar que los textos estén bien ubicados. Esto es lo que pasa en toda Europa ya que para esta área del mundo se tiene que traducir al mismo tiempo en Alemán, Francés y Español, por lo que los jugadores de toda Europa sufren al tener que esperar para probar un juego que salió hace más de cuatro meses en Japón. Por otra parte, si se llegara a lanzar un título en Español para Latinoamérica dos meses después de que ya salió en Estados Unidos, lógicamente el costo y el tiempo de producción no sería redituable", con esto podemos entender que tendremos que esperar a que los mismos licenciatarios vean le potencia que ofrece el traducir un juego a nuestro idioma. Ni modo.

+

Bueno, voy de lleno con mis preguntas para no hacer esto tan extenso: acabo de comprar el Nintendo GameCube y me surgieron varias dudas ¿Los discos del GameCube son en formato óptico, cierto no? ¿Por qué Nintendo no optó por el DVD que tiene más capacidad? ya que esto limita mucho el diseño de los juegos, y podrían ser más extensos, ¿o es posible comprimir más la información dentro de un disco óptico o mejor aún, sacar uno con mayor capacidad para almacenaje? Otra duda que tengo es acerca del módem, ¿por qué usar un módem a 56k? ¿Por qué no uno a 128k? Un módem de 56 limita mucho el juego en línea, independientemente de la calidad de la conexión (lo digo porque me ha sucedido) además, si se dice que se podrán bajar actualizaciones de juegos, esto tardaría demasiado tiempo y en el caso de bajar dichas actualizaciones, ¿en donde se

guardarían? ¿Cuenta el GCN con algún dispositivo de almacenamiento interno o será alguno externo? Otra cosa ¿por qué Nintendo no optó por un dispositivo interno de almacenamiento para guardar los avances de los juegos? ¿Por qué en tarjetas de memoria? Si desde un principio se sabía que no se podrían grabar dichos avances directamente sobre los discos. Bueno creo que por ahora es todo, sé que es difícil que publiquen esto en la revista por lo extenso que es, pero me conformo con que sólo me respondan en un mail a estas dudas que me aquejan, muchas gracias.

MaLiK TaUs
Correo Electrónico

A ver MaLiK, para empezar, todo formato que use un lente como lector, es un formato óptico, llámese CD, DVD, LD. ¿OK? Los discos del GCN son MiniDVDs, es como si un DVD lo recortaras a ese tamaño; es por eso que pueden almacenar hasta 1.5 Gigas de información; si en su caso fuera MiniCD, sólo podría guardar aproximadamente 180 Megas de información. ¿Ves la gran diferencia? Ahora, el módem de 56Ks es un medio de comunicación suficiente para un juego en el que son pocos los datos que se requiere transferir como acción y ubicación en el mapa, por ejemplo, este es el caso de Phatansy Star Online. Otro ejemplo en el que nos puede servir este título es el cambio de escenarios o las llamadas actualizaciones (que dependen de la fecha), lógicamente todos estos datos ya vienen en el disco, pero es necesario utilizar la conexión para activarlos, así que no necesitas de ningún medio de almacenamiento de información más que de la Memory Card para guardar estos cambios. Nintendo optó por las Memory Cards para que al llevarte el juego a casa de tu primo, puedas mostrarle tus avances y que no sea necesario que tengas que conectar y desconectar tu consola para hacer esto. Espero que esta explicación aclare tus dudas.

+

Qué tal cuates, les escribo este mail por tres simples razones:

1. Por su onceavo aniversario espero que se la pasen súper por el gran trabajo que han hecho en estos once años de vida de la revista y como dice el dicho lo que bien empieza a sí debe de continuar.
2. Ciento mucho lo de Rare pero qué pasará con sus licencias ¿Se las darán a otra casa productora o pasarán o formar parte del olvido?
3. En el reportaje del Tokyo Game Show 2002 no mencionaron nada de Devil Project, sí será una historia subalterna de Devil May Cry.

Bueno eso es todo espero que me contesten. Se despide de ustedes...

Irving González Chan
Tixkokob, Yucatán

Qué tal Irvin, gracias por las flores. Los proyectos originales de Rare (como Banjo, Perfect Dark o Conker) seguirán perteneciendo a ellos y solamente ellos podrán hacer con estos los juegos que quieran. Con respecto a lo de Proyect Devil especulamos un poco con él, ya que es del mismo director de Devil May Cry, el gran Hideki Kamiya, pero para que te enteres mejor de esto, checa el Extra de este mes.

+

Hola espero se encuentren bien, espero me puedan contestar estas preguntas:

El juego de Metroid Prime, para terminarlo con todo, ¿es obligatorio combinarlo con el juego de Metroid Fusion?

¿Existen planes sobre un juego de Yoshi para el GCN, como secuela del Yoshi del N64?

¿Qué pasó con el juego de Mario Kart para el GCN?

Se rumora que Nintendo está desarrollando en un nuevo juego de Donkey Kong, sin la ayuda de Rare, ¿es cierto esto? Si es cierto, espero que sea producido por Shigeru Miyamoto. Bueno, creo que es todo, espero que puedan contestar estas preguntas, y sólo me queda decirles que pasen una excelente Navidad y que en el próximo año nuevo se les cumplan todos sus deseos.

Jorge Luis Victoria Urquiza
jlvictoria13@hotmail.com
Correo Electrónico

¿Cómo estás Jorge? No es necesario terminar uno u otro juego para ver el verdadero final de ambos títulos, pero sí te darán algunos extras considerables. Como ya lo hemos comentado, al terminar Metroid Fusion y conectarlo al Nintendo GameCube con la ayuda del Metroid Prime, obtendrás el Metroid original que salió en el NES y lo podrás jugar en la pantalla de tu TV. Por otra parte, al terminar Metroid Prime y conectar el Metroid Fusion, obtendrás el traje de Samus Fusion en Metroid Prime.

Esperemos que Miyamoto San ya esté trabajando en otra aventura de la criatura verde llamada Yoshi junto con todos sus amigos. Por lo de DK, como ya lo mencionamos, es casi un hecho de que ya estén trabajando en una nueva aventura.

+

Por mi parte es todo, antes de que se me olvide, en nombre de todo el quipo que hace posible esta revista, quiero agradecer tu preferencia a lo largo de estos once años así como desearte un felíz y próspero 2003. Espero contar con tu presencia en el mes de Febrero y te recuerdo la NUEVA DIRECCIÓN de nuestra redacción.



***Amores #707 interior 401
Colonia Del Valle,
Deleg. Benito Juárez,
México D.F.
C.P. 03100***

***Nuestro correo electrónico.
clubnin@nintendo.com.mx
y no te olvides de visitar.
www.nintendo.com.mx
¡Todos los que hacemos Club Nintendo te deseamos un 2003 repleto de logros!***



CONCURSO XI ANIVERSARIO

BASES

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas las edades dentro de la República Mexicana. Debes desprender la hoja (2ª Fase) y la que salió publicada en la edición de Diciembre de 2002 (1ª Fase), poner tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado por correo a: **Amores 707 interior 401 Colonia Del Valle, Código Postal 03100, Delegación Benito Juárez, México, D.F.**

No se aceptarán copias fotostáticas, correos electrónicos, ni envíos por fax, solamente recibiremos las páginas ORIGINALES por correo. Los sobres se recibirán hasta el 28 de Febrero del 2003. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios de la 1ª y 2ª fase y tengan todos tus datos completos. No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los sobres que quieras (sólo en ORIGINAL y con las DOS FASES) para tener más oportunidades de ganar.

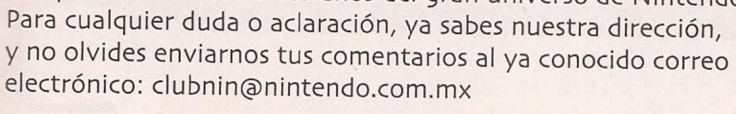
El 3 de Marzo de 2003 se elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar aquellos que cumplan con todos los requisitos establecidos en estas bases.

PREMIOS

Habrá tres primeros lugares que incluyen un Nintendo GameCube© Platinum y dos controles WaveBird©.
Tres segundos lugares con un Game Boy Advance© Platinum cada uno, además de su Cable Link correspondiente.
Y cinco terceros lugares con el juego sensación del momento, Star Fox Adventures© para el Nintendo GameCube©.

En la edición de Abril del 2003 se publicarán los nombres de los afortunados ganadores quienes tendrán hasta el 30 de Mayo para venir a recoger sus premios a las oficinas de nuestra redacción en horas y días hábiles.

Gracias por estar con nosotros en este evento tan especial celebrando nuestro décimoprimer aniversario y compartiendo todos estos años del gran universo de Nintendo. Esperamos tus respuestas.
Para cualquier duda o aclaración, ya sabes nuestra dirección, y no olvides enviarnos tus comentarios al ya conocido correo electrónico: clubnin@nintendo.com.mx



Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de Diciembre de 2001. Para mayor información llamar al 55-46-86-22 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco.



Nombre:

Teléfono: Correo eléctronico:

Marca bien la letra de la respuesta en el recuadro que se encuentra al final de la línea.

1 ¿Qué especial de Club Nintendo salió este año?
a Street Fighter II
b E3 2002
c The Legend of Zelda

2 ¿Cuál fue el primer juego de Nintendo GameCube que interactuó con el Game Boy Advance?
a Sonic Adventure 2 Battle
b Super Smash Bros. Melee
c Animal Crossing

3 ¿Quién desarrolló el afamado juego Eternal Darkness?
a Retro Studios
b Silicon Knights
c Nintendo Software Technologies

4 ¿Cuál es el nombre de la heroína de la saga de Metroid?
a Samus Sheik
b Jenny Samus
c Samus Aran

5 ¿Cual de estos sistemas cuenta con el poder de los 64Bits?
a Super Nintendo
b Nintendo 64
c Virtual Boy

6 ¿Cómo se llama el accesorio que utiliza Mario en su espalda en Super Mario Sunshine?
a ZOOM
b Bomba de Agua
c FLUDD

7 ¿Cuál es el nombre del héroe de Nintendo que vive en Dreamland?
a Kirby
b Toad
c Yoshi

8 ¿Cuantos juegos ha estelarizado Fox McCloud?
a 5
b 3
c 7

9 ¿Cuál de todos estos nombres pertenece a un afamado corredor del circuito F-Zero?
a Falco Lombardi
b Ganondorf
c Captain Falco

10 ¿Cómo se llaman las extrañas criaturas que encontró el capitán en desgracia en Pikmin?
a Olimar
b Pikmin
c Koopa

11 ¿Cuál es el nombre del alter ego de Mario?
a Bowser
b Donkey Kong
c Wario

GAME BOY ADVANCE

ZELDA

Includes new multiplayer adventure
Four Swords

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

www.nintendo.com

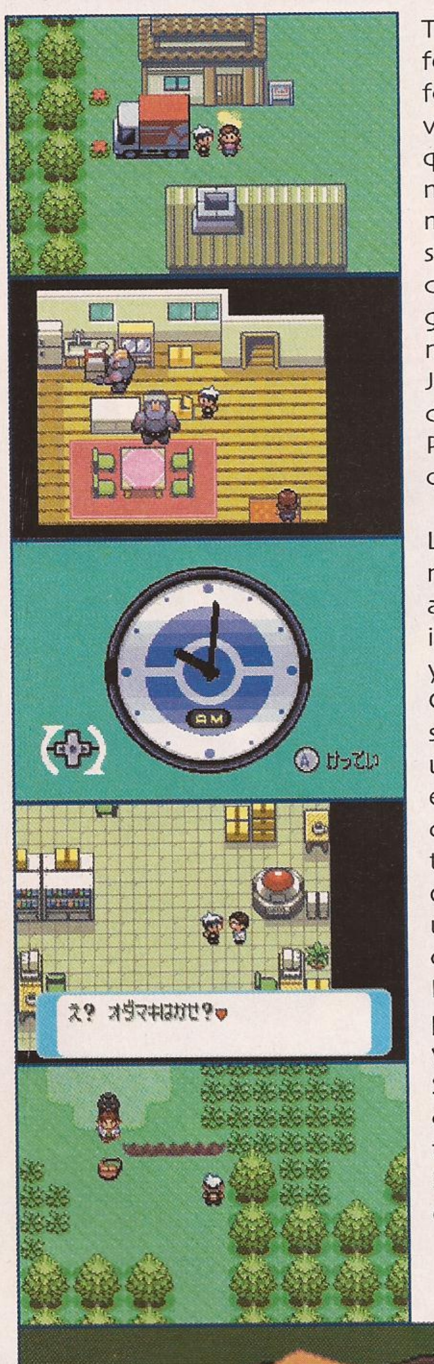


Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

El sistema, video juegos y accesorios se venden por separado.

© Nintendo 2002 TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.

Nuestra Portada



Todo dio inicio en el año de 1996, mes de febrero para ser exactos donde nació un fenómeno que hasta el momento sigue vigente y claro, nos referimos a Pokémon, que con su propuesta de capturar, entrenar, intercambiar y coleccionar pequeños monstruos llamados Pokémon que una de sus funciones primordiales era el combate cuerpo a cuerpo contra otros Pokémon de género diferente o similar, logró cautivar a millones de videojugadores no sólo en Japón, sino que también en todo el resto del mundo. De hecho, en América, Pokémon consiguió los mismos resultados que en el mercado japonés.



La expectación y el entusiasmo por jugar nuevos títulos que nos narren nuevas aventuras sobre estos personajes ha ido en incremento conforme la tecnología avanza y así, después de la salida de Pokémon Crystal a mediados del 2001, se ha conseguido adaptar una historia nueva para el Game Boy Advance, que gracias a sus características, puede dar la oportunidad de llevar a un nivel superior todo el concepto de Pokémon. Desafortunadamente, por el momento las versiones Ruby y Sapphire sólo están disponibles en Japón pero no te preocupes, ya que Pokémon invadirá América nuevamente en el mes de Marzo.





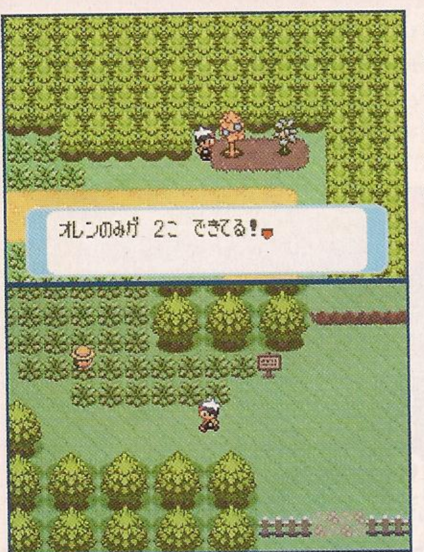
Uno de los detalles que más nos han parecido sorprendentes acerca de estas nuevas versiones es que en su salida en Japón, el pasado 21 de Noviembre, han vendido más de 800,000 unidades en conjunto en tan sólo una semana, algo realmente sorprendente para la industria de los videojuegos y mucho más para un sistema portátil, por lo que nos damos una idea de la demanda que ha tenido este producto que cada vez se va volviendo más y más popular con los videojugadores.



 ¡100 nuevos Pokémon por capturar!

Pokémon Ruby y Sapphire, te llevarán nuevamente en una gran aventura a través de múltiples pueblos para colectar y entrenar a 100 nuevos Pokémon, dando así un gran total de 351 monstruos hasta el momento, lo que convierte a las versiones de Game Boy Advance en las más completas a la fecha. Aún no se ha confirmado el nombre de los nuevos integrantes de la serie Pokémon para América, así que no podemos decirte sus nombres, pero en cuanto se dé a conocer oficialmente la lista te informaremos.

Muchos de los personajes nuevos, cuentan con ataques realmente sorprendentes y, aunque no se les dio una animación especial para el momento en que realizan sus ataques, se complementa con el hecho de la gran definición de cada personaje con la que se muestra en pantalla. Así mismo, cada Pokémon podrá traer consigo un ítem que podrá utilizar de igual forma como en Gold, Silver o Crystal.



Como es costumbre, estas nuevas versiones no se diferencian mucho una de otra, sino que prácticamente maneja el mismo concepto que han tomado las anteriores versiones; en Ruby por ejemplo, encontrarás ciertos Pokémon que en Sapphire no será posible y viceversa, pero no te preocupes, ya que los personajes que no puedas capturar en la versión que tengas, los podrás intercambiar de la forma tradicional con otro entrenador.

Pokémon Ruby y Sapphire han tenido varios cambios con respecto a sus antecesores y aunque son meramente cambios visuales, hacen que el juego se vea mucho más impresionante y con una definición que no se había visto antes en los juegos de Pokémon. Uno de estos detalles visuales son las marcas o huellas que dejas cuando caminas cerca de la playa, sin embargo, el efecto que le dieron como reflejo en el agua es el que se lleva las palmas, no sólo por el reflejo en si, sino por el efecto del movimiento del agua que hace que la imagen se distorsione onduladamente. Aunque son detalles sencillos, visualmente hacen de este juego algo más completo que en definitiva se nota desde el momento que enciendes tu Game Boy Advance.

Fuego, agua o planta ¿Cuál escoger?

Al iniciar tu juego, puedes seleccionar tu personaje ya sea hombre o mujer como sucedió en Pokémon Crystal y una vez que decidas cómo se llamará tu personaje aparecerás dentro de una habitación oscura que en realidad es el espacio de carga de un camión, poco tiempo después en tu casa, tu mamá te pedirá que subas a tu recámara y pongas la hora correcta en el reloj. Después de esto ahora si inicia tu aventura. Básicamente la forma de juego es la misma, tedrás que salir hacia el campo abierto donde te encontrarás una mochila que es donde puedes seleccionar el Pokémon de tu agrado.

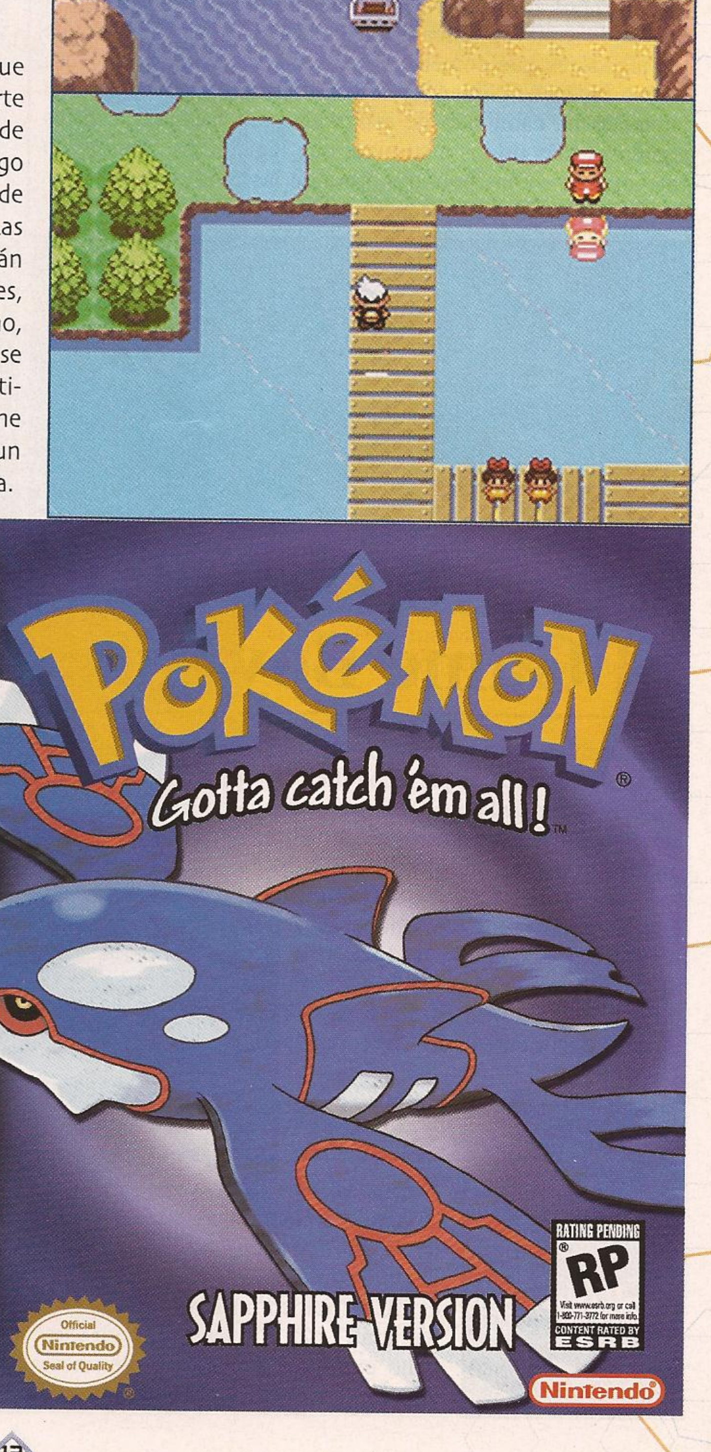






Y ya que mencionamos la mochila, esta es una actualización interesante para almacenar tus ítems, ya que como cualquier mochila, cuenta con varios compartimentos para que guardes las Pokeball, mientras en otro compartimento diferente colocas todos los ítems normales. Los pueblos, Pokécenter, casas y todos los edificios se han rediseñado para darles un aspecto estéticamente más moderno. Los personajes que puedes seleccionar son de categoría Fuego, Agua o Planta. Los 3 están equilibrados en sus ataques y si ya conoces un poco sobre los tipos de Pokémon, sus ventajas y desventajas ya tendrás una mejor idea de cuál escoger.

En definitiva estos juegos son una opción portátil que no dudamos en recomendarte, ya que además de ofrecerte muchísimas horas de búsqueda, investigación y captura de monstruos, tendrás la oportunidad de enfrentar a un amigo mediante el Game Link dando así otro aspecto que ha sido de los que más le han dado parte al éxito de esta franquicia. Las gráficas son realmente buenas y todos los escenarios están ambientados en coloridos backgrounds con mares, bosques, cavernas que recorrerás a lo largo de tu jornada. Así mismo, Pokémon, que más que nada es una franquicia para niños, se ha colocado como uno de los juegos más exitosos de los últimos tiempos y estamos seguros que su aparición en el Game Boy Advance será igualmente galardonada, así que es todo un honor tener a Pokémon Ruby y Sapphire en Nuestra Portada.





Club Nintendo Extra



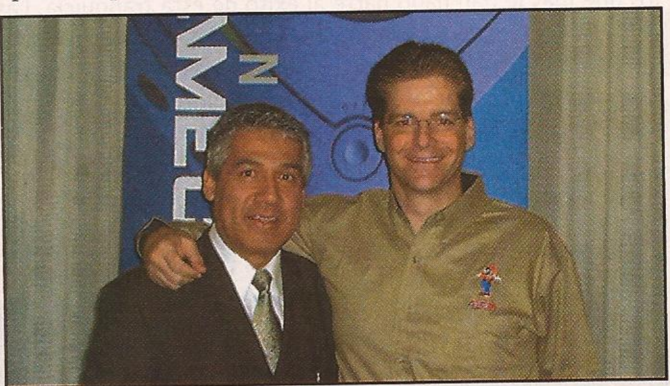


Club Nintendo Año 12 No. 1 | Enero 2003 | Medio Informativo

Nintendo se apodera de toda América

El pasado 13 de Noviembre, Mark Stockdale, Gerente Regional de Mercadotecnia para Nintendo en Latinoamérica, realizó una mesa redonda con los medios de comunicación en el hotel Marriot de la ciudad de México y lógicamente estuvimos presentes para traerte la información más fresca y de primera mano acerca del mundo de Nintendo. Para empezar, nos comentó cómo es que Nintendo ha lidereado el mercado en toda América y nos mostró estadísticas en las que los jugadores que comenzaron a tomar los controles de un NES o un Super Nintendo, no han dejado de jugar y por eso Nintendo ha cambiado de estrategia para brindarle a estos jugadores más títulos a su nivel que lógicamente tendrán la categoría M en sus portadas. Otra de las cosas que más nos llamó la atención del discurso de Mark, es que muy pronto llegarán a América cuatro títulos de la Leyenda de Zelda y la respuesta a esto se concreta en la noticia que se da más adelante. Por otra parte, también nos comentó que Nintendo ya está trabajando en las posibles consolas de nueva generación pero como él mismo nos comenta con sus propias palabras "Nintendo es la compañía líder en videojuegos y ya está preparando sus futuros proyectos, pero por el momento su prioridad es el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance (el sistema más vendido alrededor del mundo), por lo que en los siguientes años se enfocarán todos los esfuerzos para estos sistemas". No cabe duda de que Nintendo hará todo lo posible por expandir sus territorios y para ello Mark Stockdale estará al tanto de lo que pase en latinoamérica para cumplir con este objetivo.





El Game Boy Advance a la TV

Anteriormente otras compañías han intentado hacer adaptadores con los cuales conectar el Game Boy Advance a la tv para una mejor apreciación de los juegos portátiles para este sistema de Nintendo, sin embargo estos son caros además implica que el consumidor final tenga que abrir su GBA para conectar este aditamento. Nintendo por su parte, decidió lanzar al mercado un accesorio para el GCN que se coloca en la parte inferior para disfrutar de toda la gama de juegos del Game Boy, Color y Advance en la televisión que desees. Este accesorio se dio a conocer en Japón con el nombre de Game Boy Player y utiliza un disco de arranque para que el GCN reconozca el accesorio que está conectado en su nivel inferior. Lógicamente podrás utilizar el control de GCN o conectar tu GBA al primer puerto de controles. El Game Boy Player ya está disponible en Japón y se rumora que llegará a nuestro continente entre Marzo y Mayo.



¿Cuatro juegos nuevos de Zelda?

A finales de Noviembre del 2002, Nintendo de Japón comenzó la reventa de la última aventura de Link, The Legend of Zelda: Kaze no Takuto para el GCN (que en nuestro continente se llamará TLoZ: Windwaker), pero como bono extra, anunció que las primeras 100,000 copias tendrían un disco más que contiene las versiones de The Legend of Zerda Ocarina of Time, así como la versión que nunca salió para el DD64 llamada Ura Zelda; además de incluirá videos del nuevo F-Zero y Resident Evil 4. Aún no se sabe si posteriormente este disco extra se venderá por separado; lo que sí sabemos es que llegará a América, ya que en la plática que tuvimos con Mark Stockdale nos comentó del pronto arribo de cuatro juegos de Zelda. Los tres antes mencionados junto con el de GBA.

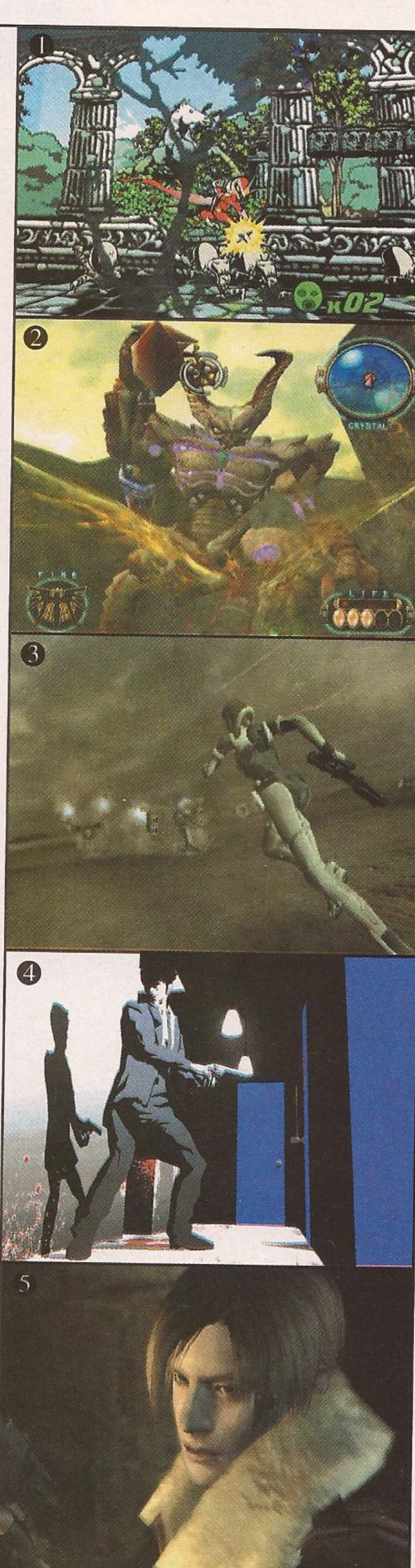
Capcom anuncia 5 juegos exclusivos para el Cubo.

El Estudio de Producción 4, del que es Gerente General el famoso Shinji Mikami (creador de Biohazard, conocido en nuestro continente como Resident Evil), ha presentado cinco proyectos exclusivos para el Nintendo GameCube bastante interesantes, de los cuales todos ellos cuentan con un alto nivel de adrenalina, así que sin más preámbulos, estos son los ganadores.

1 Viewtiful Joe Primavera 2003
El juego que hace poco tiempo se rumoraba que fuera un Devil Project, ahora tiene el nombre de Viewtiful Joe. Dirigido por el gran Hideki Kamiya, conocido por sus trabajos como director en los juegos Resident Evil 2 y Devil May Cry, ahora toma en sus manos a Joe para mandarlo al estrellato. Este es un juego conocido como Beat-them-up con el clásico estilo de side-scrolling para simplificar el control y darle todo el enfoque a la acción. Lo más sorprendente de este nuevo súper héroe es que sus movimientos son preciosos, por lo que al activar opciones especiales como el "SLOW" podrás esquivar y conectar golpes como nunca antes; o al utilizar el "ZOOM" en cada ataque será devastador. Producido por Atsushi Inaba, quien tiene el lema "Si es divertido, es bueno", ha producido otros juegos como la serie de Gyakuten Saiban y Steel Battalion.

2 Dead Phoenix Verano 2003
Recuerdas que hace mucho tiempo, en las arcadias se pudo disfrutar de un clásico llamado Legendary Wings; pues ahora al parecer el director Hiroki Kato, conocido por dirigir Resident Evil: Code Verónica, retoma el concepto de los icáreos presentando un título en donde el jugador podrá volar libremente por los aires.
Visualmente es impresionante, ya que maneja efectos especiales dignos de una película de Hollywood. Este es otro de los proyectos producidos por Atsushi Inaba, por lo que podemos estar tranquilos con la calidad de este juego.

3 Product Number 03 Primavera 2003
Dirigido por el mismísimo Shinji Mikami, este juego de acción lo estelariza una soldado con una poderosa pistola láser. La historia toma lugar en u planeta remoto en donde los androides han tomado el control y Vanessa Z. Schneider, nuestra heroína, es una caza-recompensas que eliminará a todos los robots por los que se le haya pagado.



El juego, cuenta con un modo de tercera persona con bastante acción y escenarios tan detallados que ya son característicos de Mikami San. El productor de PN03, Hiroyuki Kobayashi parece ser el rey Midas de Capcom en el medio casero, ya que ha producido la serie de Resident Evil, Dino Crisis y Devil May Cry; así que con este par de genios detrás de este proyecto, estamos seguros de que éste también será todo un éxito.

4 Killer 7 Invierno 2003
Harman Smith es un personaje con gran experiencia llamado por otros como "El Dios Asesino" por contar con siete personalidades. Kun Lan es otro personaje con el alias de "Las Manos de Dios" y cuenta con el poder suficiente como para derrocar gobiernos. El juego cuenta la historia de la rivalidad entre estos dos oscuros personajes con elementos en cell-shade jamás antes vistos, todo esto bajo la dirección de Gouichi Suda quien ha trabajado en otros juegos como Super Fire Pro-Wrestling Special (Human), esta vez llega bajo la tutela del maestro Shinji Mikami quien es el productor de este juego.

5 Biohazard 4 200X
Por fin Capcom rompe el silencio para descubrir algunas sorpresas alrededor de la cuarta parte de la saga creada por Shinji Mikami. Aquí regresa el héroe de la segunda parte, Leon S. Kennedy, para descubrir las entrañas de Umbrella Corp. y tratar de descubrir las terribles intenciones de esta compañía. Leon deja atrás su uniforme de policía para encontrarse con algo inesperado que lo llevará a los extremos de la supervivencia. El director del cuarto episodio es Hiroshi Shibata quien ha trabajado en Capcom desde 1991 como ingeniero gráfico y ha participado en muchos juegos de peleas de 2D; y gracias a esto, este es su primer trabajo como director, sin embargo, cuenta con todo el apoyo de Hiroyuki Kobayashi, quien como ya lo mencionamos ha sido el productor de todos los juegos de esta serie.

Sé el PRIMERO en suscribirte

C • L • U • B Nintendo®

25%
de descuento
Suscríbete hoy mismo
y por sólo **$180.00**
recibe 12 ejemplares
Precio normal $240.00

¡Suscribirte es muy fácil!

Por correo
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos y
deposítala en el buzón
No necesita timbres

Por teléfono
Llama al 52 61 27 01
Del interior, marca sin cost
al 01 800 711 26 33

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos,
llama al 52 61 27 99
y envíala

Entérate de PRIMERA mano de las noticias más relevantes

No te pierdas los tips y los más completos Nintensivos

La opinión de nuestros expertos y la respuesta a tus preguntas

Mes a mes tendrás nuestra revista sin riesgo de perderte un sólo número

Entérate PRIMERO que todo

Oferta válida para no suscriptores. Precio válido hasta el 28 de febrero de 2003

Metroid Prime © 2002 Nintendo



NINTENDO
GAMECUBE
METROID
PRIME
METROID
FUSION
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
www.nintendo.com
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.
TM,® y Logotipo de Nintendo GameCube y Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002.

Nintensivo

Muchas gracias por esperarnos un mes más, ahora si veremos los tres últimos niveles, así como al maligno dúo que está detrás del secuestro de la Princesa Peach. Así que no perdamos más tiempo y retomemos el camino.

SUPER MARIO SUNSHINE™

NOKI BAY

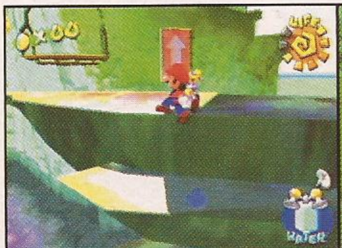




¿Recuerdas la escena de bonus en Super Mario 64? ¿no se te hace familiar ese símbolo en el piso? Para entrar en este nivel lo que debes hacer es simplemente pararte en la base de la columna de luz y colocar la cámara detrás de la cabeza de Mario para voltear a ver al sol.

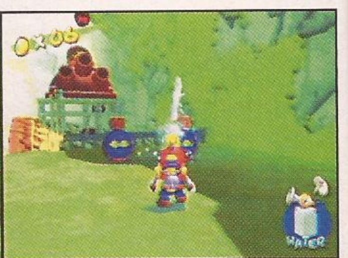
EPISODIO 1 UNCORK THE WATERFALL

Sube por toda la montaña siguiendo las flechas rojas, así que para hacer funcionar los elevadores, necesitas llenar los jarrones con agua aparte de desmanchar las paredes para que salgan las plataformas. Al llegar a la cima, verás a un topo que te ataca con un cañon. Simplemente derrótalo con sus bombas como lo hiciste en Pinia Park y te dará el Shine.



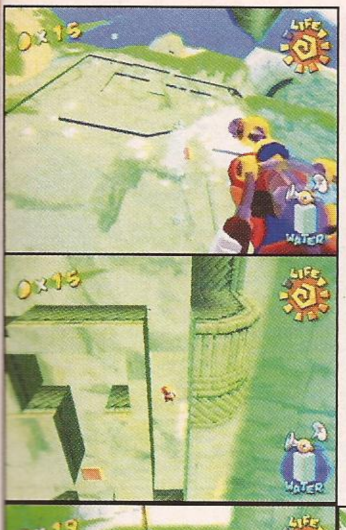






EPISODIO 2 THE BOSS OF TRICKY RUINS

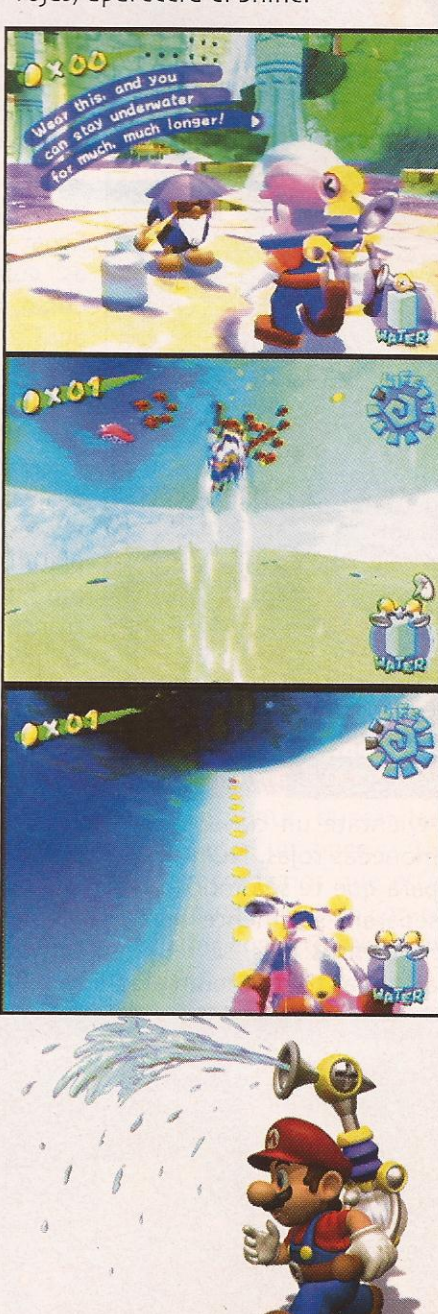
Habla con el pescador que se muestra en el cinema al entrar en este episodio y te dirá que hay que rociar los botones cafés para abrir el camino en la pared. Sigue el camino, pasando por varias de estas áreas y llegarás hasta otro calamar (al cual ya has enfrentado), pero en esta ocasión el abismo es mucho mayor, así que lo mejor es que cuides bien tus movimientos para eliminarlo. Al vencerlo, baja por el hoyo y llegarás hasta el Shine.





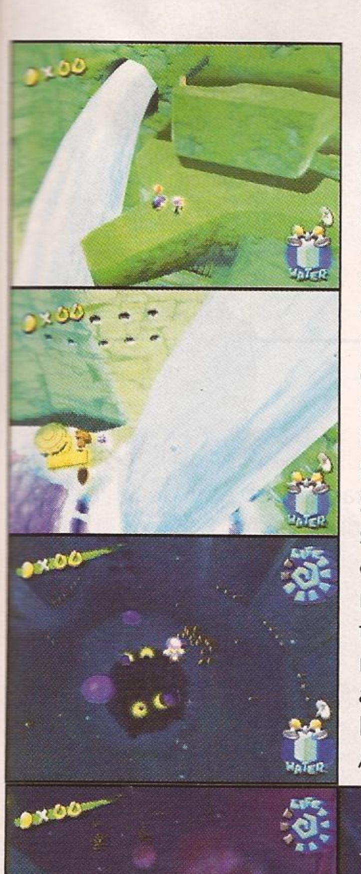
EPISODIO 3 RED COINS IN A BOTTLE

Al entrar en el episodio, el pescador te proporcionará un casco para que no te ahogues fácilmente y te introducirá en la botella para que recolectes todas las monedas rojas que hay en ella. Este episodio es algo difícil, ya que maniobrar a Mario es complicado, como consejo te recomendamos utilizar la cámara detrás de Mario para que te muevas con mayor facilidad al utilizar el Hover Nozzle y recuerda que las monedas amarillas te recuperan el aire. Al obtener todas las monedas rojas, aparecerá el Shine.



EPISODIO 4 EELY-MOUTH'S DENTIST

Sube la montaña y habla con el pescador para que te de el casco y ahora sí, déjate caer en la cascada para llegar hasta la guarida de la monstruosa Anguila. Una vez dentro, te moverás al igual que en el episodio anterior, así que no tendrás mucho problema si sigues usando la técnica de la cámara junto con el Hover Nozzle. Al acercarte a la Anguila, esta comenzará a lanzar unas burbujas de contaminación, así que lo mejor es que te mantengas al pendiente de no chocar con ellas. En algunas ocasiones se esconde y repentinamente sale para empujarte hacia arriba. Cuando te acerques a la boca de la Anguila, lo mejor es utilizar el Squirt Nozzle para limpiar cada uno de sus dientes y dejarlos implecables, pero después, cerrará la boca para escupirte muy lejos de ella, perdiendo algo de tiempo y aire. Recuerda pasar por algunas monedas amarillas para recuperar el aire antes de regresar hacia ella. Una vez que le limpies todos los dientes, la agradecida Anguila gigante te dará el Shine.



EPISODIO 5 Il PIANTISSIMO'S SURF SWIM

Esta es otra carrera contra el gran corredor de la isla Delfino de nombre Piantissimo, pero esta vez no se fijó que la forma más rápida que tienes a tu alcance para completar esta carrera es arrojándote al agua y nadar directamente hacia la bandera y sólo tendrás que esperar a que llegue el contrincante para que te dé su Shine.







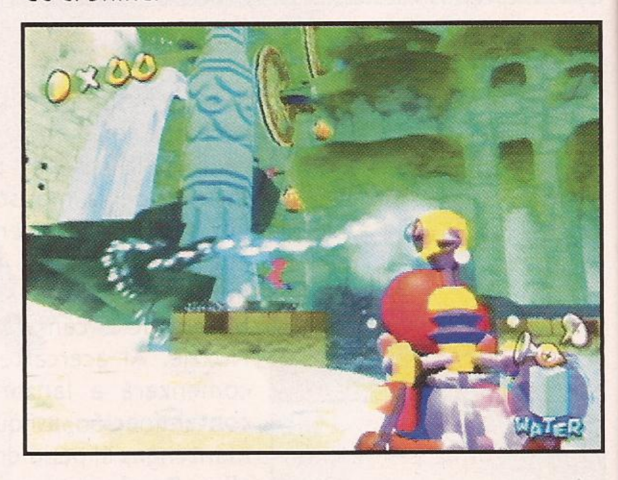


EPISODIO 6 THE SHELL'S SECRET

Sube por las cuerdas de hule y salta entre ellas para llegar a la parte más alta y de ahí utiliza el Hover Nozzle para llegar al centro del caracol y así comenzar con un nuevo curso de obstáculos. Ahora aquí tendrás que poner todas tus habilidades al máximo porque este curso está en verdad difícil. Lo importante es tener en mente que utilizarás saltos triangulares triples para alcanzar las plataformas superiores, así como pasar las líneas de troncos más difíciles por su velocidad, pero aún así no es nada imposible llegar hasta el Shine.

EPISODIO 7 HOLD IT, SHADOW MARIO!

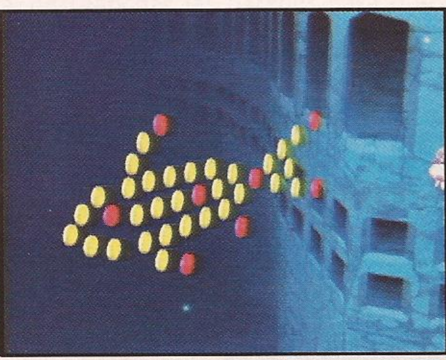
Nuevamente el impostor llega para ser mojado por tu FLUDD, así que persíguelo por donde corra y déjalo totalmente empapado para que te dé el Shine.



EPISODIO 8 THE RED COIN FISH

Aviéntate un clavado en la caída de la cascada como en el episodio 4 para cazar el pez que tiene las ocho monedas rojas. Nuevamente utiliza la estrategia de maniobrar el Hover Nozzle con la cámara detrás de Mario para que te sea mucho más fácil obtener todas las monedas rojas. Si pierdes de vista al pez o las monedas se separan, solamente busca cualquier moneda que esté en movimiento y trata de seguirla, ya que en unos momentos más, se reunirán todas las monedas para formar nuevamente al pez. Recuerda que las monedas amarillas te recuperan algo de aire. Al tomar las ocho monedas rojas, podrás tomar el Shine.









100 MONEDAS

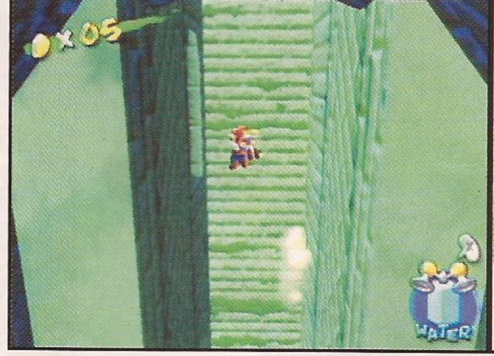
Regresa al episodio 8 y comienza a tomar todas las monedas de la montaña y rocía todo lo que encuentres para encontrar otras tantas. Cuando creas que ya limpiaste la montaña, comienza a buscar las monedas debajo del agua, pero ten en cuenta el aire, no te vayas a ahogar. Cuando termines con las monedas submarinas, entra en el hoyo donde está el pez de las monedas rojas, ahí toma las monedas que te hagan falta ya que al completar las 100, aparecerá el Shine.

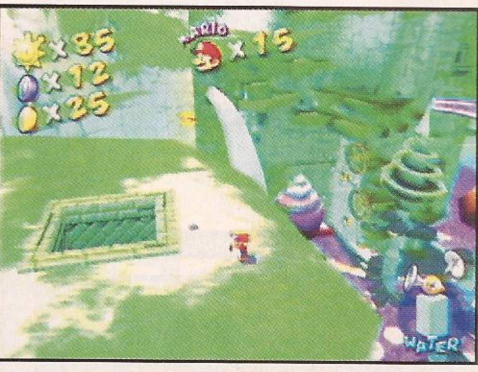




SHINE SECRETO 1

Regresa al episodio 2 y cuando llegues a la cima de la montaña del lado izquierdo, verás una ave de color dorada; mójala y te dará un Shine verdaderamente oculto.





SHINE SECRETO 2

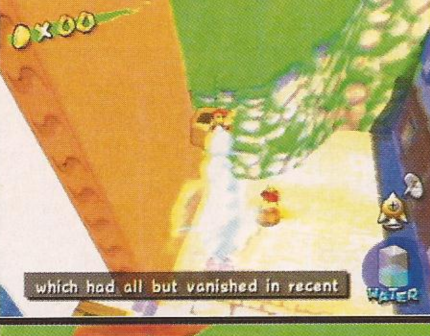
Entra de nuevo al episodio 6 y entra otra vez al curso de obstáculos. Las monedas rojas están fáciles de encontrar, solamente busca las sombras y observa un poco a tu alrededor. Te recordamos que este curso es bastante difícil, pero con el Hover Nozzle las cosas te serán un poco más fáciles.



PIANTA VILLAGE

Toma el Rocket Nozzle y ve a la parte derecha del gran monumento con el Shine (arriba de la cascada) ya que en su parte más alta hay una tubería que te lleva hasta Pianta Village.







EPISODIO 1

CHAIN CHOMPLETS UNCHAINED

Los Chomp se han escapado y tienen bastante fiebre, así que lo mejor es enfriarlos con agua para calmarlos un poco. Ya que tengas la situación bajo control, toma al Chomp de la cola, estirando y apuntando en la direccion que quieras para que cuando lo sueltes, salga volando hacia el lago del centro de la villa. Tienes que llevar a los tres Chomps para que salga el Shine.











EPISODIO 2

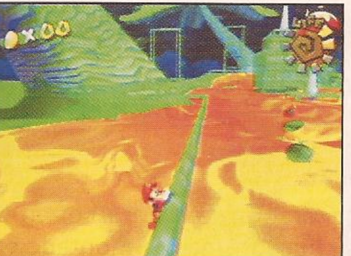
Il PIANTISSIMO'S CRAZY CLIMB

Otra vez el campeón corredor de la isla, don Piantissimo, te reta en una carrera de un extremo al otro de la villa, para ser más preciso, hasta la cima de una palmera que es donde está la bandera. Lo que debes hacer es realizar el movimiento de correr, saltar, arrojarse con el botón B y al aterrizar volver a saltar ya que repitiendo esta técnica, le ganarás fácilmente. Al llegar a la bandera, espera a que llegue el derrotado corredor para que te dé el Shine.









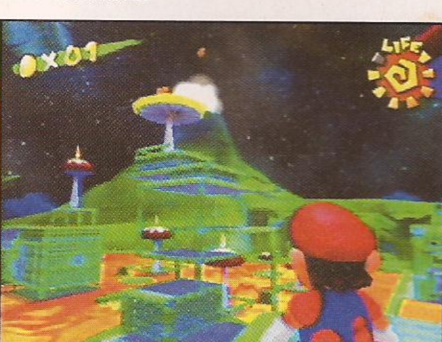


EPISODIO 3 THE GOOPY INFERNO

Al entrar en este episodio, el impostor tomará a FLUDD para evitar que apagues la lava fácilmente, por lo que te daremos las instrucciones paso a paso para que conquistes este episodio. Pasando el puente, ve hacia la izquierda y cuélgate del barandal para pasar por el primer charco de lava. Ahora déjate caer en el primer agujero cuadrado y da un sentón para quedar colgado del enrejado. Sigue el camino hasta encontrar un enrejado vertical, sube a él y golpea para avanzar y en cuanto se detenga, salta para agarrarte del enrejado del techo. Ahora sube por el hoyo más cercano, camina por el puente que no tiene lava y da un gran salto para alcanzar la parte inferior de la estructura en donde está el hongo dorado, así que dirígete hacia él sin caer en la lava, ya que esto sería la muerte. Ahora escala las plataformas para tener de regreso a FLUDD. Sube a la última plataforma y en una de las esquinas realiza un salto giratorio y cuando alcances a librar la parte superior del hongo, utiliza el Hover Nozzle para planear y limpia al jefe de la villa para hablar con él y que así salga a relucir el Shine.

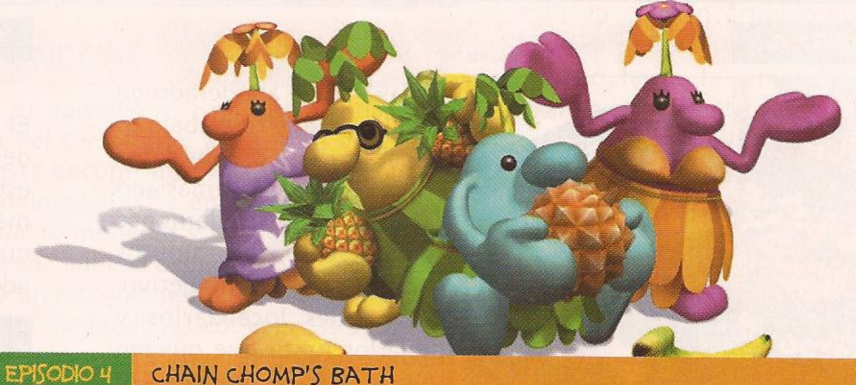












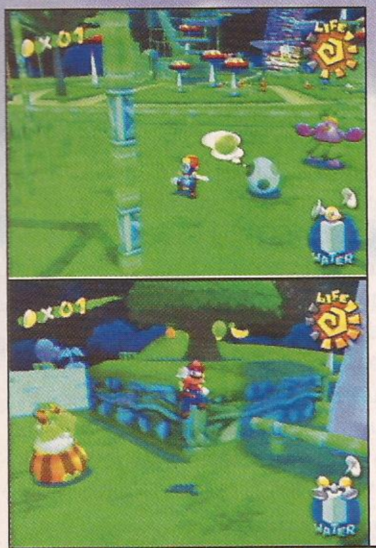
EPISODIO 4 CHAIN CHOMP'S BATH

Ahora el más grande de los Chomp necesita urgentemente un baño, así que tendrás que mojarlo para calmarlo un poco y tomar la cadena para intentar llevarlo hacia su piscina que está al fondo de la villa. Si el gran Chomp intenta correr, lo mejor será darle un sentón a la estaca al final de la cadena para detenerlo un poco y así tener tiempo suficiente como para mojarlo y calmarlo para proseguir con él hacia la piscina. También puedes utilizar los barriles con agua para frenar su carrera. Al llevarlo hasta su destino, obtendrás el esperado Shine.





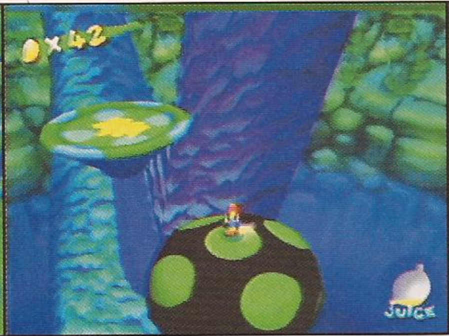


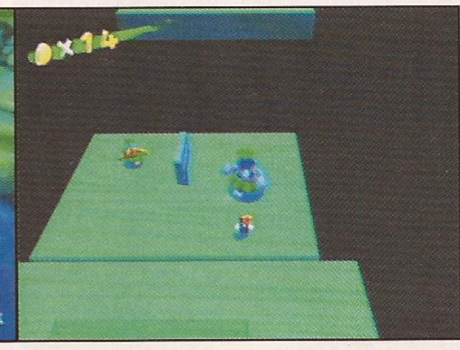


EPISODIO 5 SECRET OF THE VILLAGE UNDERSIDE

Consigue la fruta que te pide Yoshi que por lo general está en un árbol en la zona Noroeste de la villa y dásela para sacarlo de su huevo. Una vez montado en Yoshi, regresa a donde comienzas el episodio y déjate caer por el costado del puente siguiendo el camino de monedas. Así llegas hasta una tubería protegida con los colores que sólo Yoshi puede limpiar, para que puedas entrar y encontrar un nuevo curso de obstáculos. Esta vez tendrás que checar la posición de los Pianta para que te arrojen, así que ten en cuenta que siempre te arrojarán hacia atrás de ellos y los Pianta más pequeños te arrojan a distancias cortas. Al final, como siempre, te estará esperando el Shine.

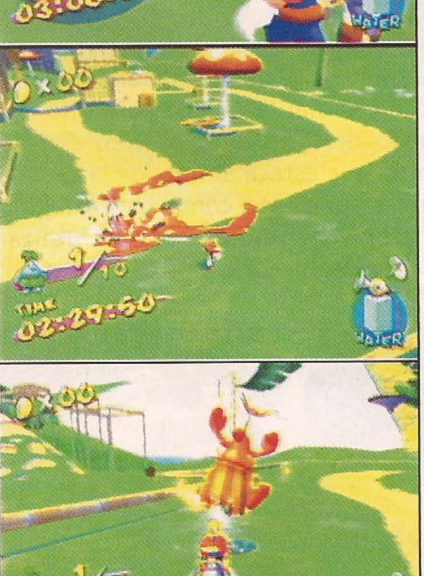






EPISODIO 6 PIANTAS IN NEED





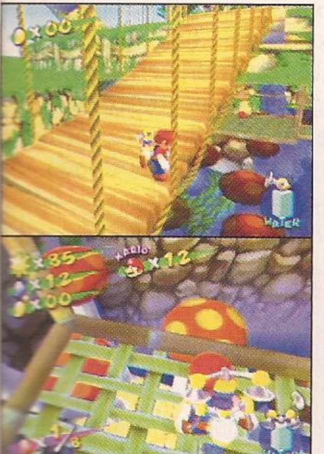
La lava se ha apoderado de la villa, así que tu trabajo es rescatar a los 10 habitantes antes de que sea demasiado tarde, ya que solamente cuentas con tres minutos para completar tu objetivo. Sólo debes localizarlos y mojarlos hasta que queden relucientes de limpios. Al rescatar a todos obtendrás tu recompensa.

EPISODIO 7 SHADOW MARIO RUNS WILD

El impostor vuelve al asecho y esta vez deja un rastro de lava por donde pasa, esto lo hace más fácil de localizar pero más difícil de seguir, te recomendamos que avances rociando agua frente de ti además así le causarás daño.



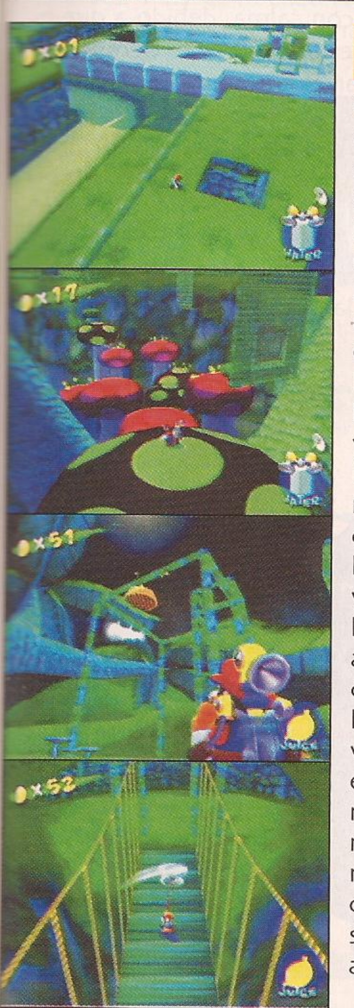




Esta cacería de monedas rojas es en verdad una l ata, así que comenzaremos con las más difíciles por si pierdes una vida en el intento. Al iniciar, corre por el puente y antes de llegar a tierra, salta del lado derecho y en cuanto pases la tierra, usa el Hover Nozzle hasta que llegues a la reja y ahí estará una moneda roja. Para regresar a la superficie, salta en los hongos hacia donde comienzas el episodio y no tendrás ningún problema. El resto de monedas están verdaderamente fáciles si las comparas con la que acabas de agarrar, solamente necesitas poner atención a tus alrededores así como detectar las sombras en el piso o atenerte a lo que te digan los habitantes. Así te ganarás el derecho de reclamar el Shine de este episodio.







100 MONEDAS

Comienza el episodio 5, baja por el hoyo que está cerca del templo del agua, baja y sigue el camino hasta encontrar la reja vertical, sube en ella y aproximadamente en el centro, golpéala para agarrar 10 monedas y salta antes de que se caiga al vacío. Sigue el camino y parecerá que es un camino sin retorno, pero lo mejor será que te dejes caer en medio de las dos cuerdas para caer en un columpio y así comenzar a agarrar todas las monedas de los hongos. Salta entre ellos hasta que regreses a la parte inicial del episodio y ahora si, ve por la fruta que te pide Yoshi y llévasela. Una vez sobre de él, corre hacia los panales para comerte las abejas que hay alrededor, después mueve el panal para hacer que salgan las abejas y corre lo más que puedas para voltear y comerte a las abejas. Con esta técnica logras hasta 25 monedas por panal junto con todas sus abejas. Si aún con los panales no terminas de completar las 100 monedas, en el puente, utiliza la lengua de Yoshi para comer a los enemigos de viento. También busca a los enemigos que hay en el pasto alto pero trata de caerles con Mario mientras ellos están erguidos para obtener tres monedas por cada uno. Si de plano aún te faltan monedas, da un sentón en la nariz de la estatua que está en el templo del agua y así encontrarás siete monedas de un solo golpe. Así el Shine aparecerá y te dará el derecho de reclamarlo.

SHINE SECRETO 1

Regresa al curso de obstáculos del episodio 5 y aunque parece difícil la idea de obtener todas las monedas rojas, el utilizar el Hover Nozzle te facilitará las cosas muchísimo. Al recolectar todas las monedas rojas, es hora de ir por el Shine que te está esperando.



SHINE SECRETO 2

Preferentemente en el episodio 8, encuentra el Rocket Nozzle que está en el gran árbol central ya que es indispensable. Continúa el camino hacia la cima del árbol usando el Rocket Nozzle, ya sabes, cargar el cohete y dar un salto normal o un salto giratorio para ganar un poco de altura extra y así conseguir llegar hasta la cima. En la base de madera, debes utilizar el Squirt Nozzle para rociar el sol y obtener este extremadamente oculto Shine Secreto.



CORONA MOUNTAIN

Corona Mountain es muy diferente a los niveles anteriores ya que no está estructurado con Shines o episodios. Realmente es un camino corto y con el último jefe al final del nivel. Lo primero que verás al entrar a la montaña es un lago de lava y unas plataformas con picos y con fuego, así que lo primero es apender el tiempo que les toma a los picos salir y esconderse para asegurar tu viaje. Lo más indicado es utilizar el Hover Nozzle para no tener ningún contratiempo, además lo necesitarás para apagar momentáneamente las llamas de las plataformas ardientes antes de caer en ellas. Repite esto hasta que llegues a tierra firme. Ahí rompe la caja para tomar una vida y recupera el agua de FLUDD con los chorros que hay cerca; ahora sí, súbete al bote.

Para entrar en este último nivel, tendrás que haber pasado el episodio 7 de los siete niveles anteriores. Lo sabrás de inmediato, ya que verás cómo Delfino Plaza se inunda mientras que el impostor sale huyendo hacia la montaña, camino que antes estaba cerrado, así que lógicamente tienes que seguirlo. Si posteriormente quieres entrar en este nivel, te recomendamos usar las alcantarillas que están del lado izquierdo de la cascada.

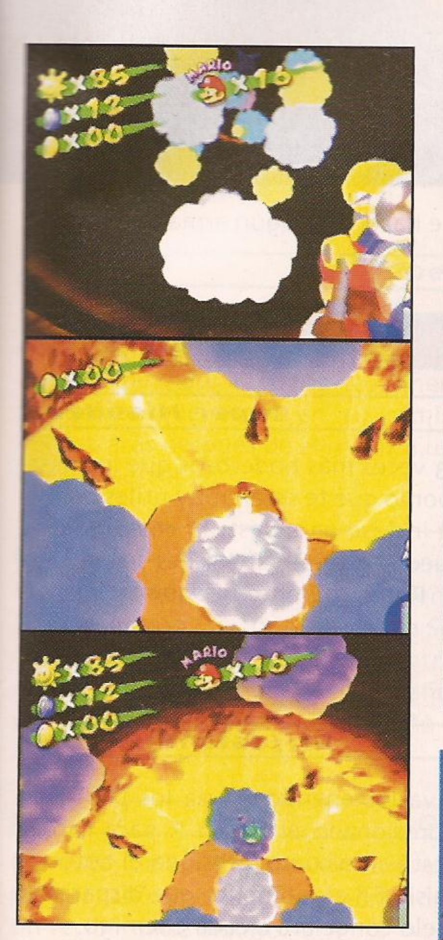


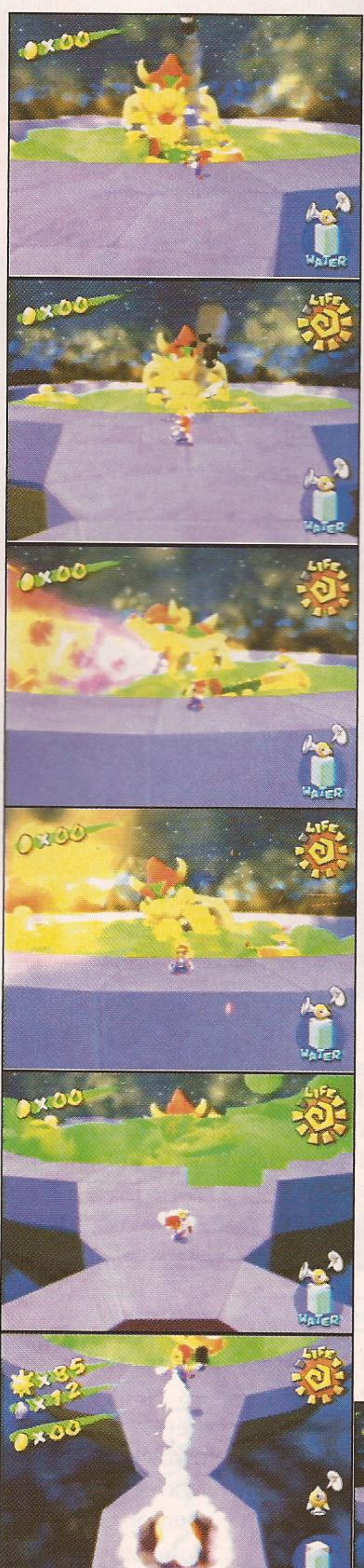


Aquí es donde las cosas se pueden poner algo feas ya que el bote se maneja de forma similar a las hojas, pero recordemos que el bote tiene una forma totalmente diferente que lo hace bastante difícil de maniobrar, sobre todo en el caso de que choques contra algo, el bote se hará de lado y se hundirá irremediablemente. Así que te sugerimos tomar las cosas con calma, debido a que ni siquiera estás presionado por el tiempo, así que prueba soltar algunos chorros de agua con el Squirt Nozzle hacia atrás del bote para avanzar poco a poco. Debes pasar por varios pilares, así como otras estructuras, por lo que es mejor tener paciencia. Al llegar a la otra parte de tierra, lo mejor es que cambies al Hover Nozzle y saltes con seguridad hacia la tierra.



Nuevamente rellena a FLUDD con los chorros de agua y toma el Rocket Nozzle, ya que debes subir por las nubes hasta el cráter del volcán. Esta parte no es fácil, pero con un poco de paciencia alcanzarás tu objetivo. Las primeras nubes no son nada del otro mundo, pero al avanzar, las nubes empiezan a moverse, haciendo la subida algo digno de una medalla de paciencia. Usa la cámara detrás de la cabeza de Mario para ver su movimiento y así acertar con mayor precisión. Si llegas a perder el control de Mario, lo más recomendable es que intentes caer en una nube, pero hay ocasiones en que es mejor caer con el sentón para evitar cualquier daño. Si tienes la suficiente confianza en tus habilidades, intenta tomar la vida que hay ahí, porque necesitarás todas las que puedas para la siguiente etapa. Cuando llegues a la última nube, utiliza una vez más el Rocket Nozzle para llegar hasta el jefe final.





BOWSER Y BABY BOWSER

Al principio, esta batalla parece imposible, pero al ver las acciones y reacciones de ambos malandrines, no te parecerá tan imposible. Para empezar, Baby Bowser es una pesadilla, ya que se la pasa arrojando misiles a donde te encuentras, pero si te mantienes en movimiento, seguro nunca te darán, incluso puedes rociarle algo de agua para aturdirlo por unos segundos además los misiles traen monedas, vidas o en su defecto botellas de agua para rellenar el tanque de FLUDD. Por su parte, Bowser es otra cosa, te lanzará fuego constantemente a donde estés y otras ocasiones se adelantará a tus movimientos para intentar llenarte de flamas, sin embargo, también puedes apagarle su fuego para que no te obstruya el paso. Pero eso no es todo, ya que ocasionalmente saltará en la gran tina para soltar grandes gotas de agua que lógicamente te causarán daño, aparte de que harán que pierdas el curso de Mario. El objetivo es llegar a las puntas de la gigantesca tina y utilzar el Rocket Nozzle para caer de un gran sentón en los íconos en las puntas. Suena fácil, pero al caer precipitadamente, la punta se romperá y el agua comenzará a desbordarse y si no regresas a la orilla de la tina lo más pronto posible, lo más seguro es que no veas el fondo del abismo. Lo más recomendable es que al caer, saltes y escales los bloques para regresar, o utilizar otra carga del Rocket Nozzle para volver a la orilla de la tina, pero si te quedas corto caerás al vacío y si te vas de largo, caerás en el agua de la tina causándote daño, aunque es más probable que falles al caer al precipicio a que se te acabe la energía. Al regresar a la tina, no pierdas tiempo y comienza la carrera hacia la otra punta. Cada vez que rompas una punta, padre e hijo comenzarán a enfadarse y harán sus ataques más certeros y constantes. Al terminar con la quinta punta, Bowser y Baby Bowser caerán inevitablemente hacia el vacío y prepárate para ver el final del juego.





El siguiente mes veremos todo lo que nos hizo falta como las monedas azules así como todo lo que hay en Delfino Plaza, ya que al terminar el juego con todos los Shine, verás el final completo, así como pasó en Super Mario 64.

Hasta la próxima

Mientrás te integras en la extensa aventura de Samus y dominas todas las habilidades, te hemos preparado un Nintensivo que estamos seguros te ayudará a terminar este juego que a nuestro criterio, ha sido una de las mejores aportaciones para el Game Boy Advance.
Pero basta de charla e iniciemos con lo que nos interesa a todos: La guía.

METROID® FUSION

Samus cuenta con equipo básico al inicio del juego pero conforme avanza, podrá conseguir equipo de mayor poder que facilitará los combates contra sus enemigos. Recuerda que para habilitar ciertos lugares del juego, lo tendrás que hacer con algún arma u objeto específico así que no te desesperes si no puedes acceder a un sitio por ahora.

accesorios y armas adicionales

Missiles

Los encuentras en un Data Room durante la primera misión, permitiéndote lanzar misiles cuando mantienes presionado el botón R y después presionas B. Por lógica, necesitas tener misiles disponibles para usar este ataque. Además, los misiles pueden destruir algunos obstáculos que comúnmente no podrías destruir con rayos o bombas.

Super Missiles

Estos misiles, son 3 veces más poderosos que los misiles tradicionales, por lo que te serán muy útiles contra ciertos enemigos e incluso para destruir cosas que los otros misiles no puedan. Los Super Misiles se encuentran en un Data Room durante la quinta misión (sector 3)

Ice Missiles

Samus podrá lanzar misiles que congelarán a los enemigos, permitiéndote usarlos como plataformas o escalones hasta que se descongelen. Encontrarás los Ice Missiles en un Data Room durante la séptima misión (sector 5)

DiffusionMissiles

Cuando estés con varios enemigos, usa los Diffusion Missiles; mantén presionado el botón R para cargar energía y cuando esté al máximo, presiona el botón B para disparar un misil. En el momento que dispares el misil, una ola de hielo congelará a cada enemigo.



Morph Ball

Una vez que hayas derrotado al jefe en la primera misión obtendrás el Morph Ball, esto te permitirá transformarte en un pequeña bola presionando el pad direccional 2 veces hacia abajo. Incluso podrás entrar a lugares pequeños como túneles o pequeños conductos.

Bombs

Encontrarás las bombas en un Data Room durante la tercera misión (sector 2) Permitiéndote arrojar pequeñas bombas presionando el botón B cuando estés en el modo "Morph Ball".

Power Bombs

Estas bombas son más poderosas que las convencionales y te permiten arrojar una poderosa bomba que puede dañar a todos los enemigos en la pantalla. Para utilizarlas, mantén presionado el botón R y después presiona el botón B mientras estés transformado en Morph Ball. Este ítem sólo lo puedes emplear si tienes Power Bombs disponibles y las podrás encontrar en un Data Room en la décima misión (sector 5).

Wide Beam

Hace que tu rayo tenga más volumen y mayor proporción de ataque al particionarlo en múltiples rayos. Este ítem lo obtendrás una vez que elimines a un jefe en la octava misión (sector 3).

Wave Beam

Incrementa el daño que causa tu rayo y permite a tus rayos penetrar paredes.

Speed Booster

Después de correr por una larga distancia sin interrupciones, Samus comenzará a moverse con super velocidad, golpeando a todos los enemigos y algunos obstáculos que estén en su camino. Este ítem lo encontrarás después de eliminar a un jefe en la cuarta misión (sector 4)

Varia Suit

Obtienes este ítem una vez que derrotes a un jefe en la sexta misión (sector 6). La Varia Suit, reduce reduce el daño que recibes y te permite entrar en lugares muy calientes o fríos sin que recibas daño alguno, de igual manera, te hace inmune al daño de los parásitos azules X.

Gravity Suit

Con esto, tienes libre movimiento mientras estés bajo el agua, así como también podrás moverte bajo la lava sin recibir daño alguno.

Charge beam

Conseguirás este ítem una vez que derrotes a un jefe de la segunda misión (sector 1), además de incrementar el daño de tus rayos, incluso, te da la oportunidad de cargar tu rayo manteniendo presionado el botón B (similar a Megaman), una vez que el poder esté al máximo, deja de presionar el botón para lanzar el poderoso rayo.

Plasma Beam

Con esto, tu rayo causa mayor daño y permite a los rayos moverse a través de varios enemigos para impactar a otros enemigos que estén atrás de ellos. Además, con el Plasma Beam, podrás destruir algunos enemigos que anteriormente sólo podías eliminar usando misiles. Este ítem lo encontrarás después de eliminar a un jefe en la onceava misión (sector 2).

High Jump

Aumenta el poder de tu salto, además de permitirte saltar mientras estés en el modo de Morph Ball. Este ítem lo encontrarás después de derrotar a un jefe en la tercera misión (sector 2).

Space Jump

Justo después de derrotar a un jefe en la onceava misión, obtendrás el Space Jump, que te permitirá saltar continuamente en el aire para ganar la altitud que necesites mientras realizas el Spin Jump.

Screw Attack

Cuando realizes un Spin Jump, quedas prácticamente invencible y puedes destruir a cualquier enemigo normal que toques, así como también podrás destruir algunos bloques que no puedes destruir con otros movimientos.



tipos de parasitos

Como te mencionamos al principio de la historia, Samus fue contagiada por una especie de parásitos y para salvarla, se empleó ADN de Metroid en ella para lograr que Samus asimilara y de cierta manera se nutriera, en cuanto los toca. Encontrarás diferentes tipos y colores.

Amarillos

Parásitos Amarillos: Regeneran un poco de tu energía cuando los absorbes.

Rojos

Te regeneran gran cantidad de energía, misiles y Power Bombs.

Guardias

Denominemos así a los parásitos que protegen las puertas que te llevan a los Parásitos Jefe. Estos son representados por una forma de ojo grande que puedes destruir con tus misiles.

Verdes

Al consumirlos, recuperarás algunos misiles.

Azules

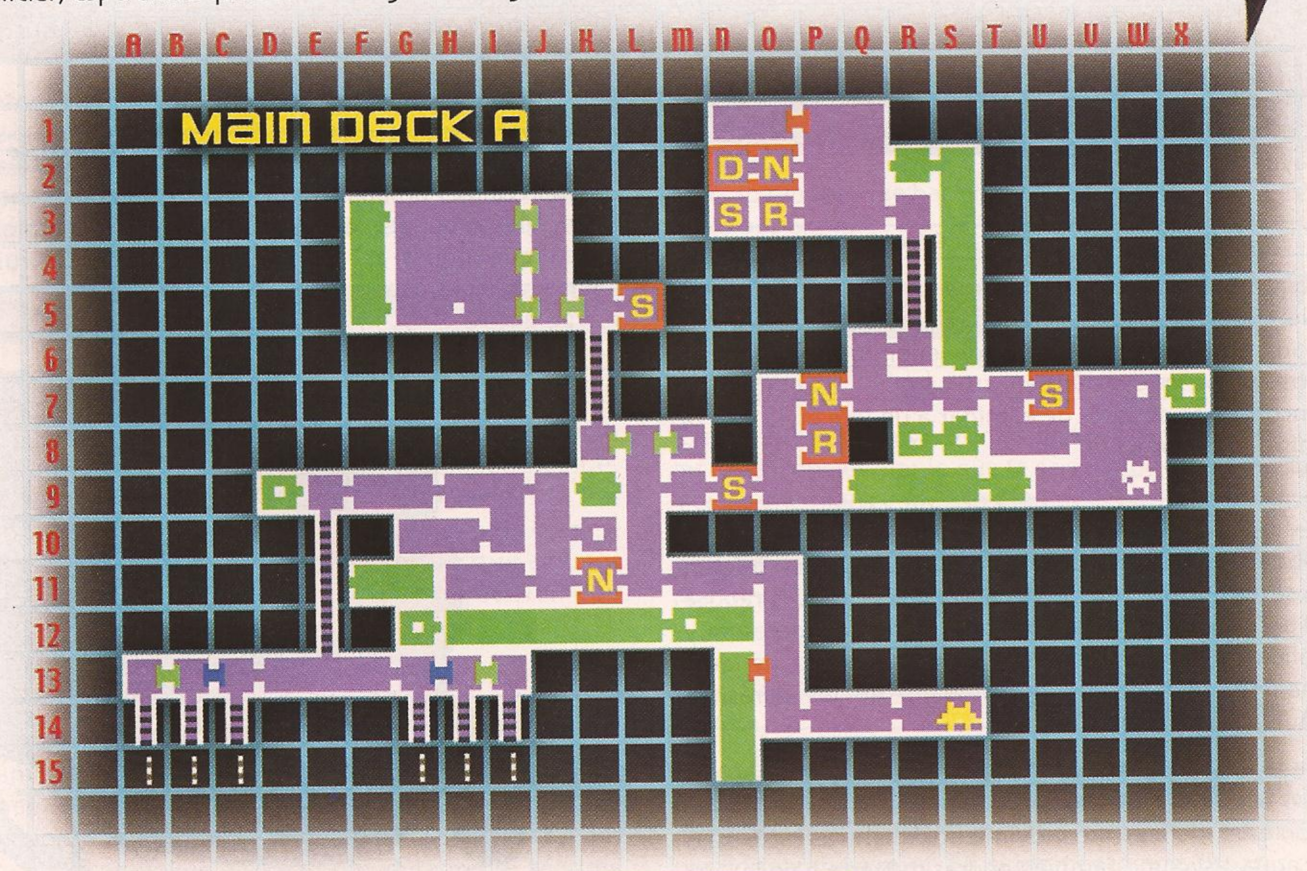
Sólo podrás absorberlos si tienes la Varia Suit, de lo contrario te causarán daño.

Jefes

Son los jefes de misión y te dan algún ítem cuando los derrotas y absorbes.

iniciando tu aventura

Para facilitar la ubicación así como la explicación de los lugares y acciones que debes realizar en este juego, te proporcionaremos cada uno de los mapas, con el fin de que mediante coordenadas, puedas detectar la ubicación a la que nos referimos en cada inciso. Así que no queda más que iniciar, esperamos que sea de tu agrado el siguiente Nintensivo.



Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "MAIN DECK A"

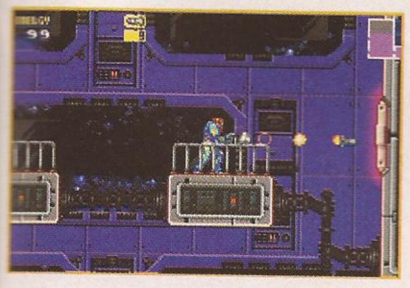
Una vez que desciendas de la nave, debes dirigirte a un Navigaton Room (Representados en el mapa con una "N") que está en L11, procura siempre emplear las bases de estos cuartos para obtener mapas e información sobre tus próximas asignaciones. Ahora, debes ir al "Quarantine Room" ubicado en I10 y H10, aquí tienes que eliminar a un pequeño enemigo y absorber el parásito de color amarillo. Ahora, ve de regreso al Navigation Room donde se te indicará tu próximo destino.



Las puertas de color gris están abiertas, ve al Save Room (Marcado con una "S" en el mapa) que está en O9, salva tu juego si quieres y ve hacia la derecha y luego hasta la parte más alta de este cuarto y entra en la puerta gris para llegar a otro Navigation Room ubicado en Q7. Aquí te dirán la ubicación de los misiles que están en un Data Room en O2 (Marcado con una "D" en tu mapa). En P3, encontrarás un Restore Room" (aquí se restauran tus armas y energía), en O3 un Save Room, en P2, un Navigation Room.



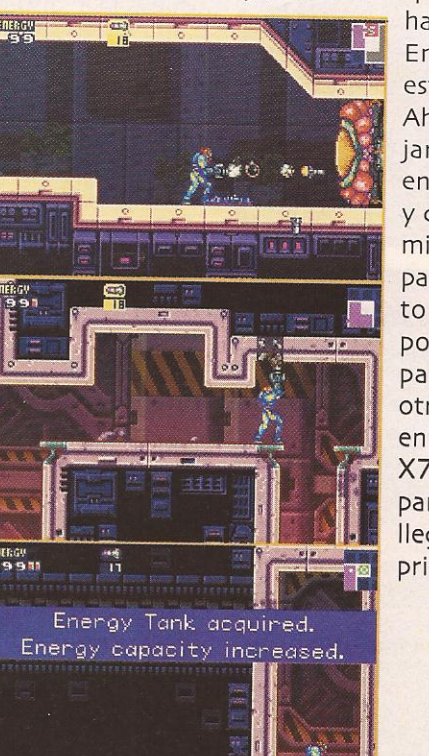
Una vez que tengas los misiles, la Navigation Room que está en P2, ahí te dirán que los elevadores han sido bloqueados, así que tendrás que buscar una alternativa para llegar a tu próximo objetivo. Sal de ahí y ve a Q4, salta en la plataforma que está justo a tu derecha, una vez ahí, salta hacia una nueva plataforma en la derecha y podrás ver un bloque en la pared que parpadea en tono rojo, dispárale un misil para abrir un túnel oculto.



Sigue por el túnel hasta que encuentres a un parásito bloqueando el camino, disparale 3 misiles para eliminarlo y después déjate caer por los bloques cuarteados del suelo, continúa tu camino hacia la parte derecha de este cuarto, agáchate y dispara a la parte cuarteada de la pared para abrir otro camino, ahora ve hacia la derecha y déjate caer nuevamente, sigue tu camino hasta que encuentres un Missile Tank en T8. Ahora, ve hacia S8 y hacia la pared de la izquierda hasta que aparezca un nuevo Missile Tank, ahora ve hacia U8.



En este punto, si gustas puedes ir a V7 (donde hay un Save Room), ahora ve hacia V8, a la derecha un enemigo con forma de ojo gigante que protege una puerta al que denominaremos como guardián, para eliminarlo, sólo dispara tus misiles cuando el ojo esté descubierto, si necesitas misiles o energía, elimina a los enemigos que están cercanos a ti. Una vez que hayas eliminado al ojo, entra a la puerta y continúa hasta encontrár un Energy Tank que está justo en X7. Ahora, antes de dejarte caer, párate en la orilla derecha y dispara un par de misiles hacia arriba para abrir un cuarto secreto, sigue por este cuarto para encontrar otro Energy Tank en Y7. Regresa a X7 y déjate en la parte derecha para llegar al cuarto del primer jefe.

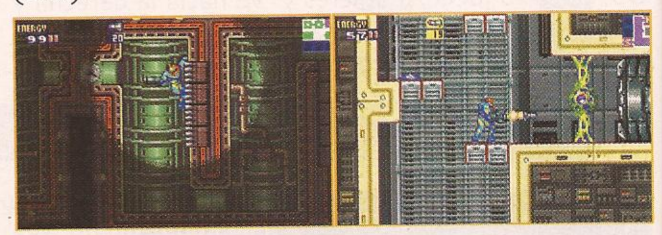






Para derrotarlo, debes disparar misiles sólo cuando esté de frente a ti, trata de ser lo más rápido posible, cuando él te dispare, salta hacia una de las paredes y apóyate en uno de los ganchos para impulsarte y evitar los ataques. No importa que se agoten tus misiles, es más, una vez que ya no tengas misiles, usa disparos normales, después de un corto tiempo, este enemigo se tranformará en otro diferente, si usas disparos normales, te dará parásitos para regenerar tu energía y misiles y para eliminarlo tendrás que dispararle 3 misiles. Una vez hecho esto, un parásito de gran tamaño flotará al centro de la pantalla, tómalo para ganar una nueva habilidad: **MORPH BALL.**

Ahora, usa tu nueva habilidad, presionando 2 veces hacia abajo para convertirte en bola y girar por un túnel a la izquierda. Si te topas con una parte bloqueada del camino, usa la parte escalable de la pared para disparar hacia unos bloques en la izquierda. Ahora continúa tu camino hasta Q9, continúa tu camino hasta P8, ahí podrás ver otro parásito barrera, así que usa tus misiles para eliminarlo. Entra al cuarto que protege, que por cierto es un Recharge Room, úsalo y después sal de ahí y dirígete al Navigation Room que está en Q7, donde te pedirán que te dirijas al sector 1 (SRX).



mision 2: sector 1



Desde este punto, regresa al Navigation Room que está en L11, una vez ahí, ve a la izquierda y en el siguente cuarto sube un poco y podrás ver un túnel al que ahora puedes acceder mediante tu nueva habilidad de Morph Ball para ir a través del túnel y coneguir un Missile Tank que está en L10. Sal de ahí y ve hacia la parte superior izquierda de I9, usa nuevamente el Morph Ball para pasar por otro túnel de la izquierda. Ahora sólo sigue tu camino hasta F9, usa el elevador para llegar al área de selección de niveles. Ahora ve a D13 y baja por el elevador para llegar al sector 1.



sector 1

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 1"

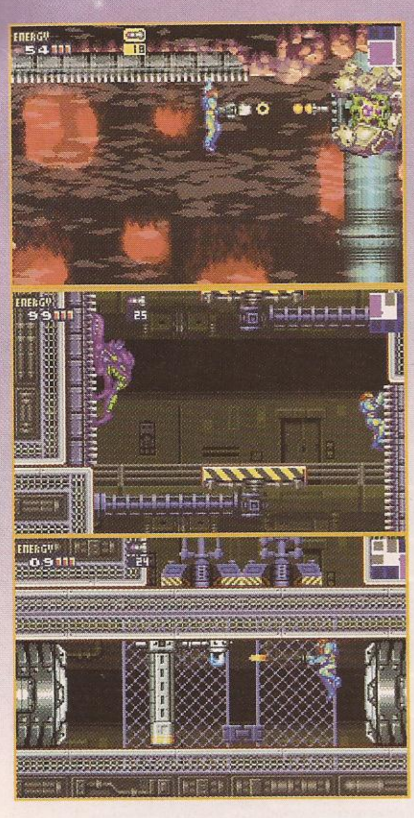
En este punto estás en la coordenada **F4**, a la derecha encontrarás un Navigation Room, úsalo para obtener nuevas asignaciones y mapas. Tu objetivo es destruir 5 parásitos que bloquean las terminales del aire. El primero está en **P5**, usa tus misiles para eliminarlo y reestablecer el aire. Continúa a la derecha y podrás ver un Energy Tank bajo tierra, así que dispárale al bloque que está junto al tubo gris para abir un conducto al que puedes entrar usando el Morph Ball para obtener el Energy Tank.



Ahora sí, continúa tu camino a la derecha, hasta **T5** para entrar a otra zona de atmósfera contaminada, recuerda siempre disparar a las paredes cuarteadas para abrir caminos y una vez que estés en la parte superior de este cuarto, elimina al otro contaminante de ambiente con tus misiles. Una vez hecho, regresa a **S5** y déjate caer hasta **S6** y entra en la puerta gris que está a la izquierda. Sigue a la izquierda hasta **M6** y entra a la puerta gris que está justo en frente de ti donde podrás encontrar otro Missile Tank, pero hazlo apoyándote en la reja del techo para no cruzar por debajo, ya que rápidamente perderías energía, ahora regresa a **M6**, desciende hasta la parte más baja y entra en la puerta de la derecha, sigue tu camino hasta **P11**, podrás ver otro parásito bloqueando la ventilación, sube por la pared escalable y usa tus misiles para eliminarlo y purificar el ambiente.



Una vez que el aire esté limpio, ve hacia la derecha hasta que llegues a **S12**, otro punto con ambiente contaminado, salta entre paredes para llegar a la parte alta de este cuarto, apóyate en el techo para



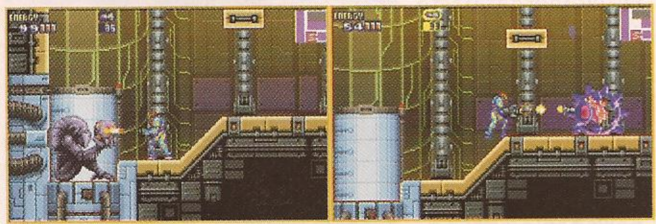
llegar a otro parásito cubriendo una ventila, usa nuevamente tus misles para destruirlo. Ahora ve hacia la puerta gris que esta en S11, dentro encontrarás un Missile Tank. Sal de ahí y entra en la puerta gris que está en T12. Sigue tu camino y entra en la puerta que está en U9. Una vez ahí, dispara al botón parpadeante para abrir un muro y entra en la puerta gris de la izquierda.



Estarás en un cuarto inundado de agua hasta la mitad, cruza este cuarto trepando por el techo y cuando estés en el fin del camino dispara hacia la izquierda para revelar un camino oculto que te llevará a una puerta gris, entra y estarás en P9. Déjate caer y ve hacia la derecha hasta N10, donde hay un Save Room. Ahora sal de ahí, cruza el pequeño cuarto y trepa por la pared escalable donde tendrás que eliminar otro guardián, elimínalo y entra a la puerta gris que acaba de ser descubierta.

segundo jefe

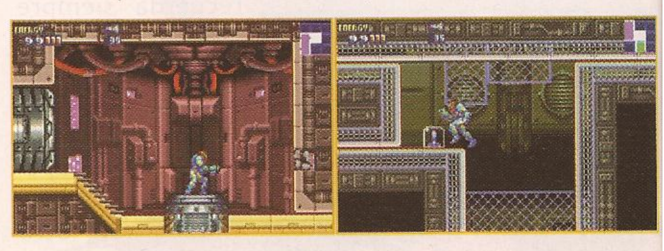
Ve hacia la derecha, encontrarás una estátua sosteniendo una esfera gris con anaranjado, dispara a la esfera para que la estatua se transforme en un Jefe, este es diferente al anterior así que pon atención. Espera hasta que abra una especie de ojo color rojo y dispara un misil al ojo, pero ten cuidado porque te podrá devolver el ataque. Si necesitas energía, usa disparos normales para que el enemigo libere parásitos amarillos para regenerarte, después de algunos misiles, este Jefe será destruido dándote la habilidad Charge Beam que podrás usar mantendiendo presionado el botón B.



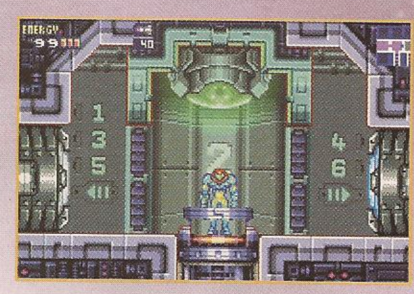
Sal de la habitación del jefe usando la puerta que está en la parte superior derecha y en este cuarto, dispara al techo para revelar un camino oculto, después ve hacia arriba trepa por el techo y dispara hacia la izquierda para abrir un camino oculto, entra por ahí para conseguir otro Missile Tank. Regresa y entra en la puerta de la derecha. Ahora estas en Q7, otro cuarto con ambiente contaminado, en esta ocasión el parásito tiene cubierto su punto débil, así que rodea el cuarto y con ayuda de tus disparos destruye la pared dejando a la vista el punto débil del parásito y ahora sí destrúyelo. Una vez que el ambiente esté limpio, entra en la puerta inferior derecha y dispara a otro botón parpadeante para abrirte camino y entra a la puerta de la derecha. Ahora, entra en la puerta superior derecha, donde está otro Save Room.



No abandones todavía este Save Room. Dispara hacia la pared de la derecha para revelar un camino oculto y entra en él, ahora estarás en un cuarto con camino hacia arriba, pero sin nada con qué escalarlo, así que usa el clásico salto entre paredes que puedes hacer de la siguiente manera: Sata hacia alguna pared, después presiona en el pad hacia la dirección opuesta de la pared y oprime el botón A al mismo tiempo para impulsarte de pared en pared, una vez que llegues a la parte alta de este cuarto encontrarás otro Missile Tank ubicado en V5 en el mapa.



Regresa al Save Room y ve a la izquierda, entra en la puerta que esta frente a tu izquierda para llegar a S7, desde este punto, sigue tu camino de vuelta al Navigation Room que está en G4, donde se te darán nuevas indicaciones, especificándote que ahora tienes que ir al Sector 2 (TRo). Ve hacia la puerta izquierda y sube por el elevador. Una vez en el Main Deck, ve hacia la derecha hasta que encuentres el elevador del Sector 2. Usa el elevador para que te lleve a la parte baja del Sector 2. Entra en la puerta de la derecha donde está otro Navigation Room.



misión 3: sector 2

sector 2

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

N S R

S S S S

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 2"

En este punto estás en la coordenada F3 del mapa del sector 2, entra en la puerta de la derecha donde está un Navigation Room. Accede a él para obtener más información sobre tu misión, te revelarán que la identidad que está saboteando todo, no es más que un parásito X que está imitándote y al cual han denominado como SA-X y está usando todas tus habilidades al máximo, así que si lo ves, no intentes combatirlo, sólo... RUN FOREST, digo SAMUS... RUN...

Ahora ve hacia la derecha, cruzarás por un Save Room y un Restore Room, sigue a la derecha y estarás en otro cuarto ubicado en J3, desciende hasta la parte más baja ignorando las puertas grises a tu izquierda, si notas que un bloque verde impide tu descenso, destrúyelo con un disparo, ahora sí, continúa tu camino hacia la derecha y luego entra en la puerta que está en K3. Sigue tu camino hasta que llegues a un Security Room en M1, déjate caer para llegar a M2 y párate sobre el pedestal del centro para desactivar la seguridad del nivel 1 y así, abrir las puertas azules.

Security Level 1 unlocked.
Blue hatches now active.

Entra en la puerta azul a tu derecha, y dirígete hacia J6, entra en la puerta gris que te llevará a un pasillo en I6, cruza este pasillo y entra en la puerta gris del final. Ahora estás en G6, de ahí, ve hacia F5 y entra en esa puerta para llegar a un Data Room, donde se te darán las bombas que puedes usar en el modo Morph Ball y después presiona B.

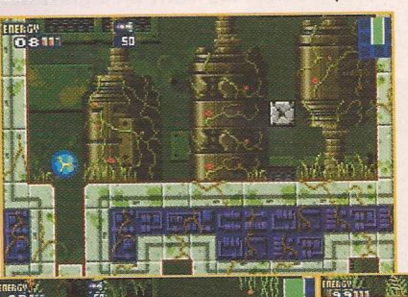


Es tiempo de estrenar tus bombas, así que sal del Data Room y continúa hacia la derecha hasta el final del camino y de ahí, brinca hasta la parte superior derecha del cuarto, donde hay unos pequeños bloques que puedes destruir con tus bombas, sigue por el túnel recién abierto y encontrarás otro Missile Tank que está en H5. Ahora, regresa y ve hacia la parte inferior izquierda del cuarto y usa nuevamente las bombas en la esquina, para abrir un hueco en el suelo y entra ahí. Ve hacia la puerta de la derecha para encontrar un nuevo Save Room. Sal de ahí y ve a la puerta que está hasta el fondo a la izquierda.

Estás ahora en E7, ve hacia arriba y usa una bomba justo arriba del bloque solitario para que se despliegue un pilar gris, esto, te elevará un poco, lo suficiente para que saltes al extremo derecho y de ahí dispares agachado hacia la izquierda para revelar un túnel secreto. Una vez dentro, pon una bomba a 3 cuadros a la izquierda del bloque solitario, para activar otro pilar gris, que debes usar para impulsarte y tomar otro Missil Tank.



Regresa a E7 y de ahí desciende hasta E9 usando tu habilidad con las bombas para impulsarte mientras estés en Morph Ball. Una vez que estés en E9, ve a la izquierda y usa una bomba para abrir un camino, deshazte de los parásitos que están en el túnel y ve hasta la parte baja de este lugar que está en E10, entra en la puerta de la izquierda, déjate caer en el siguiente cuarto y entra en la puerta de la derecha. Ahora estás en E12, dirígete hasta la parte baja de este lugar, si ves bloqueado el camino, recuerda usar bombas para destruir bloques en el suelo. Notarás que hay una puerta a la derecha, aún no entres, ve hacia la izquierda y usa el Morph Ball para entrar por un pequeño túnel obstruído por un bloque, destruye el bloque con una bomba, elimina a los enemigos que hay ahí (el azul cuesta más trabajo, así que no dudes en usar tus misiles). Ahora, en la esquina derecha de donde estaba el parásito azul, usa una bomba para abrir un camino oculto, ve por ahí hasta llegar a un Missile Tank, y ahora regresa y entra en la puerta que hace un momento te dijimos que no entraras.





Tu ubicación actual es G14, en este lugar, salta por un pilar azul y elimina a los 2 parásitos que están ahí, ahora notarás que aunque saltes no puedes llegar al extremo del pilar derecho, así que arroja bombas por todo el suelo entre los pilares para activar un pilar gris que te ayudará a cruzar el pilar de la derecha, continúa tu camino y entra en la puerta gris.



Ahora estás en J14, sigue todo hacia la derecha hasta que llegues a un Save Room en M14, regresa a J14, ve hacia arriba y entra en la tercera puerta (de abajo hacia arriba) del lado derecho que te conducirá a K12, sigue hacia la derecha hasta que entres a otro Save Room en N12. Continúa a la derecha hasta que encuentres un Energy Tank, en este mismo cuarto, usa bombas por todo el suelo para abrir un camino oculto que te llevará a otro guardián, elimínalo y entra en la puerta que te llevará a otro gran jefe.







En esta ocasión el enemigo al que te enfrentas es muy sencillo, sus movimientos son lentos así que no te preocupes. Lo que tienes que hacer es esquivar sus saltos para que cuando caiga no te pegue, ocasionalente, cuando salta, se quedará suspendido en el aire por unos segundos y abrirá una especie de bolsa, cuano haga esto, dispárale misiles o disparos con carga para traspasar su campo protector e impactar el ojo, una vez hecho, muévete rápido porque si no puede capturarte, si ocurre esto, presiona constantemente el botón B para liberarte. Sigue este proceso para eliminarlo y se transforme en otro tipo de Jefe, a éste, sólo dispara tus misiles para eliminarlo, pero cuídate porque se mueve con gran velocidad. Una vez que los hayas eliminado, habrás recobrado las habilidades Hi Jump y Jumpball.



Estrena tu nueva habilidad y salta en el extremo izquierdo para salir de este lugar y dirígete hasta K12, notarás que la puerta ha sido destruída como anteriormente ya habías visto. Antes de que entres en la puerta destruída, pon unas bombas en el suelo cercano a la puerta y déjate caer para llegar a K13. Justo debajo de ti va pasando SA-X, no te preocupes aún... Espera a que se vaya y ve hacia la parte izquierda de este cuarto, pon unas bombas en el suelo para destruirlo y ve por donde se fue SA-X.



De ahí, toma la segunda puerta (de abajo hacia arriba) de la izquierda para llegar a I12, ahora, como ya puedes saltar más alto, podrás alcanzar el pasamanos del techo, sigue hacia la izquierda para conseguir otro Missile Tank, una vez hecho, regresa a J12 y de ahí



sube hasta J8, ahí, usa tus bombas para entrar en la parte izquierda, de ahí podrás ver una puerta gris del lado derecho, transfórmate en Morph Ball y mientras saltas, ve dejando bombas para destruir un bloque y puedas abrirte camino hacia la puerta para llegar hasta L7.

En este punto, salta en un pequeño camino de la derecha donde sólo podrías acceder en Morph Ball, usa unas bombas y continúa a la derecha para entrar a un cuarto en M6 donde encontrarás otro Missile Tank. Regresa y sube a la parte superior izquierda y entra por el túnel para llegar nuevamente a K6, sube un poco y entra en la puerta azul para llegar a un pequeño cuarto en L4, aquí, usa tu habilidad Ball Jump, saltando mientras estás en Morph Ball y presionando el botón B para dejar bombas en el aire, con esto, abrirás un nuevo camino donde hay un Missile Tank.



Regresa hasta J4 y entra en la puerta de la izquierda, sigue hacia la izquierda y brinca sobre el parásito en forma de pilar para obtener otro Missile Tank, ahora, regresa por completo al Navigation Room que está en G3 donde se te asignará tu siguiente misión. Una vez que tengas tu objetivo claro, ve al Main Deck y desciende por el elevador marcado con un 4, para llegar al Sector 4.



Por este mes llegamos al final de este Nintensivo, pero no te preocupes, ya que el próximo mes continuaremos con las siguientes misiones que realmente se van a poner mucho mas interesantes, así que mantente pendiente en la proxima edicion de la revista, Hasta la Proxima.

Varita de Ollivanders

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE





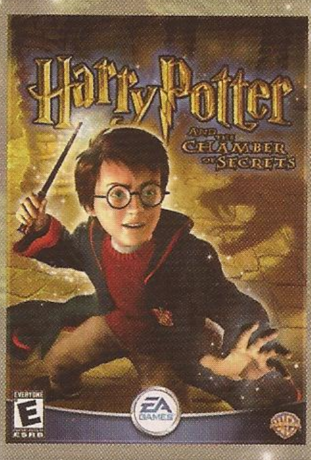
© 2002 Electronic Arts Inc. All rigths reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademark
Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. TM, ® ,Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 200
All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an electronic Arts Brand.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling
WBIE LOGO: & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.

Defensa contra las artes obscuras.

La Cámara Secreta.

Tu valor



¿Tienes lo que se necesita para ser Harry Potter en la Cámara Secreta?

harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com



eagames.com

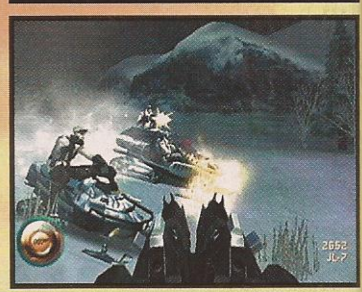
Disponible 15 de Noviembre 2002

Sobrevive en James Bond 007: NightFire de EA Games. Este mes, Club Nintendo y Nintendo Power te ayudan a obtener las Gold Medals.

007 nightfire

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Suggestive Themes, Violence





Bond en tu Nintendo GameCube

NightFire presenta nuevos peligros a cada paso, pero Club Nintendo y Nintendo Power tienen estrategias para mentenerte avanzando y ayudarte para obtener las Gold Medals en los primeros ocho niveles. También te recomendamos el nivel de dificultad para obtener la puntuación necesaria. Al ganar las Gold, podrás ir por las Platinum.

007 Este ícono aparece en las fotos en donde se pueden hacer los Bond Moves — movimientos que sólo Bond podría pensar. Busca el marcador y no excedas el número de movimientos.

NIGHTFIRE Juego Interactivo (todos los objetos de código, todos los componentes de software y sólo ciertos componentes audiovisuales) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES y el logo de EA GAMES son propiedades o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o otros países. Derechos Reservados. NIGHTFIRE Juego Interactivo (ciertos componentes audiovisuales) © 2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. Logos de JAMES BOND, 007, James Bond Gun, Iris y todo lo relacionado con James Bond es marca registrada de TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun, Iris y todo lo relacionado con James Bond es propiedad de © 1962-2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. NIGHTFIRE es una marca registrada de Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish usado bajo licencia de Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. Shelby, el CD Design y el diseño/forma del Cobra 427 son propiedad y/o marcas registradas de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby) es usado por Electronic Arts bajo licencia de Shelby. Los diseños de Cobra y Cobra Snake son marcas registradas usadas por Shelby bajo licencia exclusiva mundial con Ford Motor Company. Todos las marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ pertenece a Electronic Arts™.

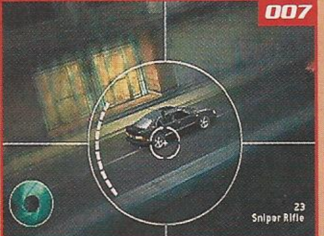
paris prelude

dificultad recomendada: AGENT
marcador para gold medal: 200,000 pts.

Prevén un levantamiento rojo en la celebración de Año Nuevo en Paris.

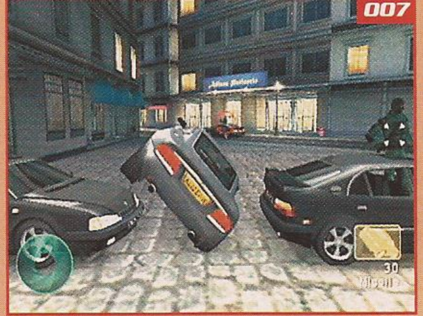
Paris Prelude representa una fácil oportunidad de ganar la Gold, y con esto excelentes extras, mostradas bajo la sección de Recompensas. O puedes pasar hacia adelante a The Exchange Mission, donde el juego se pone mejor.

1 Protege a Dominque





Tu primera oportunidad para hacer un Bond Move es al eliminar dos autos con una bala. Apunta a la llanta del primer auto. Se paciente, pero no demaciado o la oportunidad pasará. En la construcción, dispara a la reluciente sección del cable para detener a los enemigos. Después es hora de tomar el bolante.



Al estar tras el volante del Aston Martin Vanquish, usa tus misiles contra los enemigos y activa los trucos de Q con el botón B. Escucha los diálogos y mantén los ojos en el camino para ver pistas. Puedes hacer Bond Moves al hacer volar el auto con el Q Boost o conduciendo en dos llantas con el Q Wedge. Usa el truco EMP de la cajuela para terminar la persecución.

Recompensas

BRONZE

Tarjeta: **DOMINIQUE**



SILVER

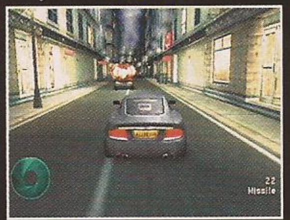
Personaje: **JAWS**



El villano con mandíbulas de acero de películas clásicas de James Bond estará disponible en el modo Multyplayer al ganar esta medalla o con la Gold en el nivel Paris Prelude.

GOLD

Mejora: **MISILES**



La mejora del sistema de misiles al obtener la Gold, te permitirá lanzar cuatro misiles a la vez en lugar de dos. Así puedes eliminar a los enemigos más rápido, pero es necesario que busques reponerlos o te quedarás sin parque.

the exchange

dificultad recomendada: *AGENT*
marcador para gold medal: *200,000 pts.*

Aparece en la recepcoón de Raphael Drake y localiza a los agentes encubiertos.

Durante la retirada de Drake tendrás más oportunidades de las necesarias para realizar "Bond Move" y no obtendrás puntos extras por lograrlas todas. Concentrate en estar saludable, disparar en el blanco y moverte rápido.

1 Sortea las Paredes del Castillo

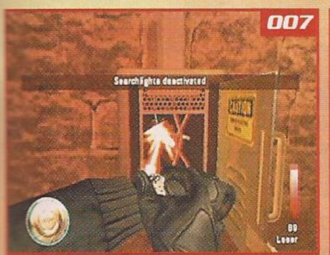


Al comenzar, rápidamente baja las escaleras y escúrrete hacia el guerdia exterior para rendirlo. Golpea al guardia con tus puños para obtener puntos extras y sube de regreso por las escaleras. Salta a la parte trasera del camión y mantente oculto (agachado) hasta llegar a la puerta. Cuando el camión pase por la puerta, obtendrás un Bond Move por tu audacia.

2 Encuentra un Camino para Entrar a la Fiesta



Rinde a los guardias en el área de carga cerca de la fuente. Muévete sólo cuando los otros guardias no estén viendo y noquea al guardia después de rendirlo. En el cuarto de guardia cercano a la fuente, abre la caja de circuitos y corta el cable verde con el láser para ganar un Bond Move. Afuera, ve hacia la derecha, dos derechas más y una izquierda para encontrar la entrada. Derriba a los guardias en el camino.





3 Repórtate con los Agentes Encubiertos.



Olvida los modales con los invitados. Muévete rápido hacia las escaleras y el balcón, donde puedes oir el discurso de Drake. Recuerda la ubicación de la puerta de la librería al pasar por los libreros. Después de la bienvenida de Drake, regresa a la puerta de la librería, ya sin guardia alguno. Repórtate con las agentes Dominique Paradis y Zoe Nightshade.

4 Espía en la Reunión Secreta





Deberás abrirte camino disparando a través de varios guardias para llegar hasta la reunión de Drake. Utiliza las construcciones para cubrirte al combatir. El siguiente cuarto tiene guardias en el balcón. La reunión es arriba.

5 Retira el Chip de la Caja Fuerte

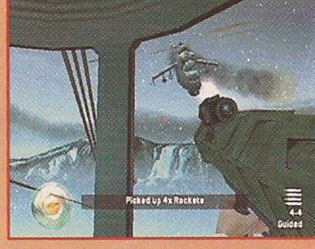




Al terminar la reunión, salta por la ventana al final del balcón y deslízate por el cable a la azotea para ganar un Bond Move. Salta hacia la construcción de la góndola y dirígete a la construcción principal. Dispara a los enemigos en el camino. Escaleras arriba, usa tu láser para entrar al cuarto de la caja fuerte. Al alcanzar la caja fuerte, quema las bisagras. Toma el Chip y todo lo demás.

6 Escapa con Zoe en la Góndola



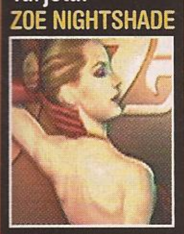


Regresa a la construcción de la góndola y arroja Stun Grenades escaleras abajo para tirar a los enemigos. Antes de subir a la góndola y salvar a Zoe, baja las escaleras de metal y elimina a los guardias. Si no los eliminas antes, te acribillarán durante el escape. Al regresar a la góndola, rompe las ventanas para lanzar los misiles en contra del helicóptero y guía los misiles para dar en el blanco hasta que el helicóptero estalle.

Recompensas

BRONZE

Tarjeta: **ZOE NIGHTSHADE**



SILVER

Personaje: **ODDJOB**

Oddjob apareció por primera vez en las películas de Bond como el guardaespaldas de Auric Goldfinger. Al jugar con él en la opción de Multiplayer, puedes usar su sombrero como arma. Lánzalo y recógelo para usarlo otra vez.

GOLD

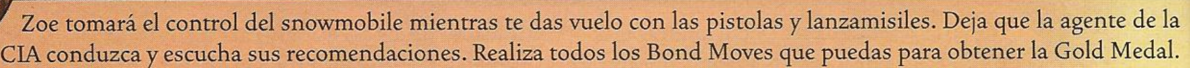
Mejora: **PISTOLA**



Si obtienes la Gold Medal en el nivel The Exchange, tu pistola PP7se convertirá en la Dorada PP7 de este momento en adelante. Esta versión dorada de tu pistola tiene el doble de poder que la PP7 normal.

alpine escape

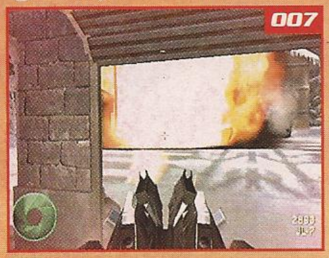
dificultad recomendada: AGENT
marcador para gold medal: 200,000 pts.

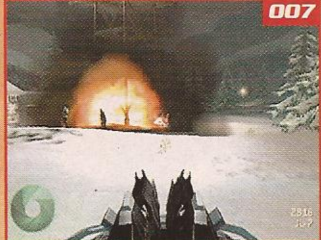


Escapa con Zoe en un armado snowmobile.

Zoe tomará el control del snowmobile mientras te das vuelo con las pistolas y lanzamisiles. Deja que la agente de la CIA conduzca y escucha sus recomendaciones. Realiza todos los Bond Moves que puedas para obtener la Gold Medal.

1 Escape del Castillo de Drake





Al estar en el garage, dispara a los puntos centellantes en la góndola y tanque de combustible cuando lleguen los enemigos, entonces aléjate con dos Bond Moves. En la huida, dispara a los tanques de las torres para otro Bond Move.

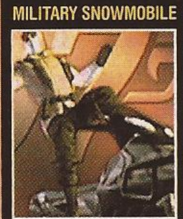
2 Evade las fuerzas de Drake



Al aproximarte al puente, dispárale a todo lo que se mueva para obtener un Bond Move. Continúa derribando enemigos. Cuando llegues a la puerta cerrada, vuélala con tu lanza-misiles.

BRONZE

Tarjeta:
MILITARY SNOWMOBILE



SILVER

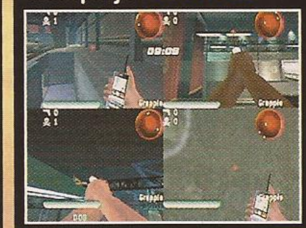
Escenario: ASSASSINATION



Un jugador tiene el rol de asesino, meintras que el otro es el objetivo. Si el que juega de objetivo sobrevive en determinado tiempo, el objetivo gana. Si el asesino obtiene cierto número de puntos, éste ganará. Esto se puede hasta con 4 jugadores.

GOLD

Multiplayer: GRAPPLE



En ciertas áreas, puedes utilizar el Graple de Q dentro de los enfrentamientos en Multiplayer al ganar esta Gold Medal. Busca lugares en dónde usar este accesorio. Si el círculo rojo se pega a un área, podrás utilizarlo.

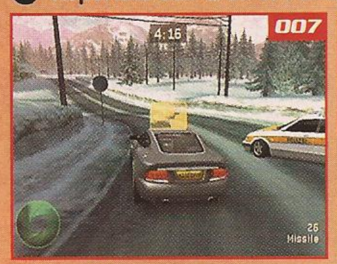
enemies vanquished

dificultad recomendada: AGENT
marcador para gold medal: 200,000 pts.

Corre para alcanzar a Q en el punto de extracción.

Los hombres de Drake y las autoridades locales están tras el nuevo Vanquish de Q. Derriba a los enemigos con misiles, pero no perjudiques a los policías. Tienes muchas oportunidades para los Bond Moves y la Gold Medal.

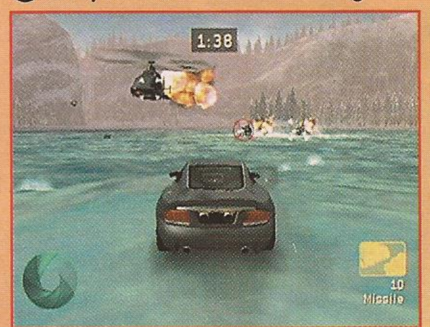
1 Repórtate con Q en el Punto de Extracción.





Cuando oficiales o malhechores estén detrás de ti, presiona el botón B para lanzar la cortina de humo y ganar un Bond Move. Ve directo a la plaza y salta sobre las escaleras para otro Bond Move. No olvides recolectar municiones.

2 Despacha a Todos los Enemigos



Búsca las cajas para misiles extras sobre el lago congelado al final del nivel. Recolecta municiones mientras pasas por el hielo y derriba a los helicópteros. Usa el botón X para girar rápidamente cuando los helicópteros te pasen por encima. Si se te terminan los misiles antes de terminar de derribar a los helicópteros, tendrás que luchar para destruirlos.

Recompensas

BRONZE

Tarjeta:
VANQUISH



SILVER

Personaje: SCARAMANGA



Scaramanga es el dueño original de la Pistola Dorada. El aprendió sus mortales artimañas como integrante de un circo. El invierte un millón de dólares en cada tiro, pero solamente un tiro es lo que él necesita.

GOLD

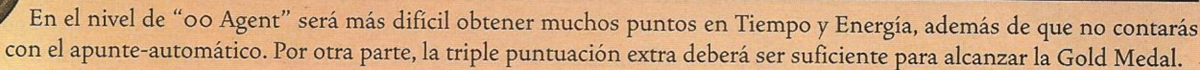
Mejora: CAMARA



Uno de los mejores artefactos de Q parece un inofensivo encendedor, pero contiene una cámara. El alcance de esta cámara se incrementa al obtener la Golden Medal, además de contar con un bio-sensor para detectar a los enemigos.

double cross

dificultad recomendada: 00 AGENT
marcador para gold medal: 500,000 pts.



En el nivel de "00 Agent" será más difícil obtener muchos puntos en Tiempo y Energía, además de que no contarás con el apunte-automático. Por otra parte, la triple puntuación extra deberá ser suficiente para alcanzar la Gold Medal.

1 Escolta a Mayhew al Bunker





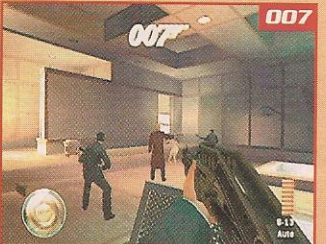
Toma la armadura de la oficina y colócate los lentes de visión nocturna para ver a los atacantes entre el humo. Aturde a los hombres del cuarto principal y toma las Stun Grenades. Aturde y rinde a los enemigos en tu camino.

2 Rescata a las Chicas Geisha



Sal del bunker por los ductos de ventilación. Puedes hacer que el guardia cercano se rinda. Deslízate bajo el puente y derriba al guardia de arriba para un Bond Move. Busca una entrada submarina para encontrar un rifle con mira telescópica. Otro túnel submarino te guiará a un cuarto donde una geisha se encuentra cautiva. Vuela a sus captores para un segundo Bond Move.





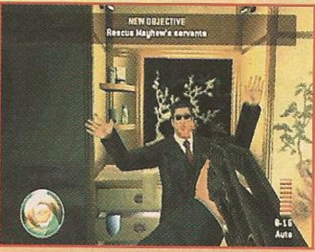
3 Destruye la Computadora de Mayhew



Desde el jardín puedes eliminar a la gran mayoría de enemigos utilizando la mira telescópica. Al despejar el jardín de enemigos, da la vuelta alrededor de la parte trasera de la siguiente construcción para ubicar la entrada. A la izquierda hay enemigos en un corredor, pero a la derecha está la computadora de Mayhew. Lanza una granada para terminar con los enemigos y destruye la PC.

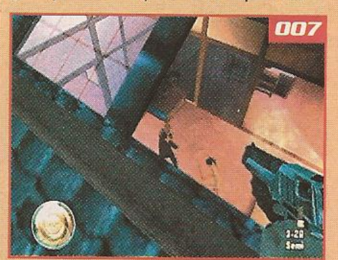
Continúa por el pasillo, pasa por el comedor y por la cocina para ver el platillo del día. Al pasar el comedor, observa a la izquierda usando la mira telescópica y derriba al guardia cercano a la geisha. Obtendrás un Bond Move por tu rápida reacción. Continúa tu camino eliminando al resto de los guardias y sal por la puerta cercana al lugar donde la geisha estaba capturada.

4 Obtén el Contenido de la Caja Fuerte del Dragón



Entra a la siguiente construcción y escúrrete detrás del hombre en el vestidor y haz que se rinda. Noquéalo, toma la armadura y haz lo mismo con el guardia del dormitorio. Regresa a la estancia y obtén tu objetivo de la iluminada caja fuerte del dragón. Es mejor que esperes no tan grata compañía. Regresa al dormitorio al elimiar a todos y mueve la pintura para entrar en el pasaje secreto y toma la izquierda.





Otro rehén necesita ayuda más allá del pasaje secreto. Lanza una Stun Grenade, sal para terminar con los guardias y sube las escaleras para derribar al francotirador externo con tu mira telescópica. Salta hacia afuera para eliminar a otro guardia por la ventana para tener otro Bond Move. Entra por la ventana.

5 Derrota al Asesino

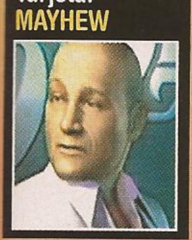


Ve por la ventana y arroja una Stun Grenade, ahora salta y derrota a todos los enemigos que encuentres hasta llegar a la salida. Solo queda un obstáculo, un ninja con su clásico atuendo negro, un gran sable, granadas e impresionantes movimientos acrobáticos. Lo mejor que puedes hacer es no quedarte quieto frente a él, así que esquiva a los costados y dispárale a la cabeza. Usa la armadura de la puerta.

Medal Rewards

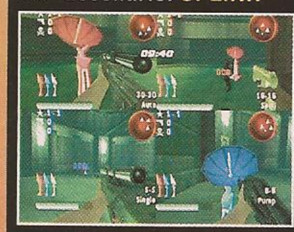
BRONZE

Tarjeta: **MAYHEW**



SILVER

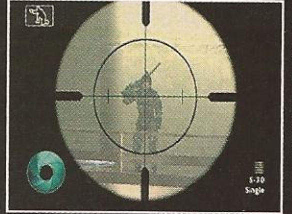
MP Escenario: **UPLINK**



Siendo del equipo MI6 o Phoenix, debes activar todas las estaciones satelitales que puedas dentro de la arena. El equipo que termine con más estaciones activadas, será quien gane la partida.

GOLD

Mejora: **RIFLE SNIPER**



La mejora que obtienes con la Gold Medal, incrementa el alcance de este poderoso rifle de francotirador. Se ha probado que esta es una gran ventaja dentro del nivel Chain Reaction.

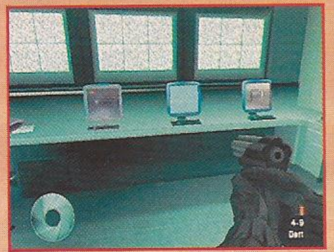
night shift

dificultad recomendada: 00 AGENT
marcador para gold medal: 500,000 pts.

Entra a hurtadillas al cuartel general de Mayhew y obtén información del sistema de la compañía.

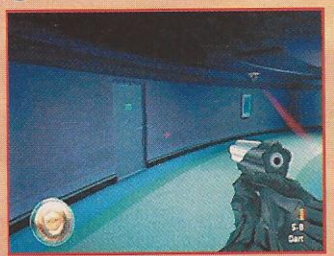
No ser descubierto es el principal rol cuando Bond debe infiltrarse en el edificio de una oficina japonesa en donde está Industrias Phoenix. Tu mejor oportunidad para alcanzar la Gold Medal es el triplicar tus puntos con "00 Agent".

1 Llega al Lobby y Activa el Sistema del Elevador Principal



Tienes licencia para matar, pero hay ocasiones que es mejor poner a dormir a los enemigos. Usa la pistola tranquilizadora para noquear a los guardias. Toma el elevador hacia arriba, después a la izquierda y entra al cuarto de seguridad. La computadora a la derecha activa otro elevador y la de la izquierda desactiva los sensores láser por cuatro minutos. Apúrate a subir, el reloj no se detiene.

2 Instala el Gusano-Q en el Sistema de la Oficina

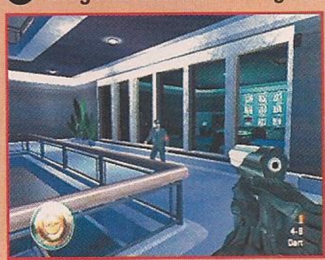


Una vez arriba, sal derecho del elevador, toma la primera derecha y agáchate en la puerta 70C cuando veas la cámara de seguridad. Continua por las oficinas 70D y 70E hasta descubrir una computadora con la pantalla roja. Completa el objetivo al instalar el Gusano-Q. Sal del cuarto y dirígete al final del corredor utilizando el decodificador en la puerta que está más allá de la cámara de seguridad. Cuidado con los guardias.



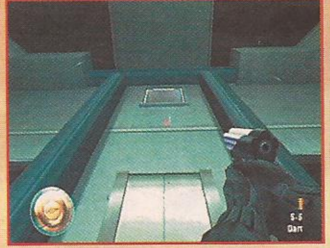


3 Llega al Centro de Seguridad y Abre la Puerta Exterior



En el atrio, pon a dormir al guardia y ve el cuarto de la derecha ya que este es tu objetivo. Sal por la puerta que cruza el atrio para entrar a las oficinas ejecutivas. Toma dos veces la derecha para llegar hasta el Centro de Seguridad y usa el decodificador para entrar. Completa el objetivo al abrir la puerta exterior desde la computadora. Usa otra terminal para activar otro ciclo del láser y darte otros cuatro minutos. La puerta para las escaleras está a la derecha.

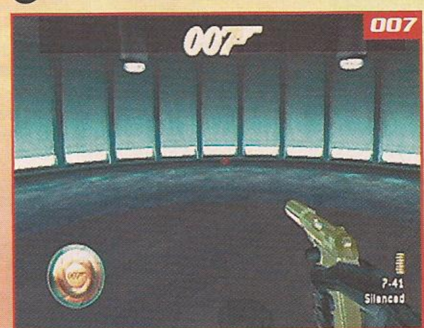
4 Instala el Gusano-Q en el Sistema de la PC de Mayhew





Es hora de tomar aire fresco. Toma la derecha y sube al elevador para alcanzar el piso más alto. Entra por el ducto de ventilación, toma la armadura en el cuarto de conferencias y busca una oficina con la puerta cerrada. Usa el decodificador nuevamente. Instala el Gusano-Q y reclama el lanza misiles.

5 Encuentra el Cuarto de la Terminal de Seguridad



Tu siguiente objetivo es entrar y salir del cuarto de la Terminal de Seguridad. Busca las puertas grandes de metal. Ya tienes la llave de Mayhew ahora presiona el botón A en la puerta cerrada. Corre al centro del cuarto por un Bond Move. Cuando la terminal salga, actívala y sal. La puerta de salida está adelante y a la derecha pero ten cuidado con los guardias.

6 Obtén el Paracaídas y Salta de la Torre





Sólo queda una prueba. Sacar el paracaidas del helicóptero y saltar de la torre para escapar. Guardias armados intentarán detenerte así que inmediatamente corre a la piedra y escóndete agachado para tener algo de protección, entonces dispara un misil guiado por calor hacia el helicóptero para ganar un Bond Move. Mantén tu posición y elimina a los guardias. Cuando todo esté despejado, ahora sí toma el paracaidas del helicóptero y salta para escapar.

Recompensas

BRONZE

Tarjeta: **KIKO**



SILVER

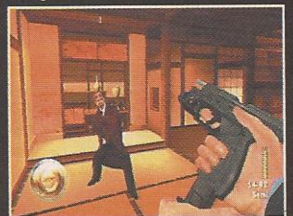
MP Escenario: **TEAM KING OF THE HILL**



El onjetivo en este escenario es permanecer en el área designada el mayor tiempo posible para acumular puntos. Ahora con la posibilidad de hacer equipos, todos obtendrán puntos si cualquiera de tus compañeros está en el área designada.

GOLD

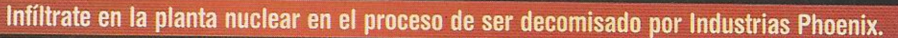
Mejora: **PISTOLA**



La pistola favorita de Bond obtiene un clip más grande, con espacio para 16 municiones al ganarte la Gold Medal, además de una mira infrarroja. Tu puntería se incrementa mientras tus recargas disminuyen.

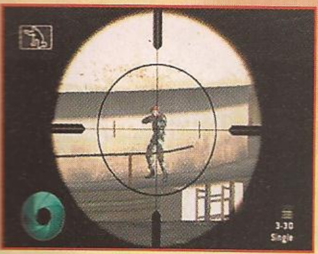
chain reaction

dificultad recomendada: *AGENT*
marcador para gold medal: *500,000 pts.*



Puedes eliminar a la mayoría de los enemigos a distancia con la nueva mira telescópica de tu rifle; así es posible obtener la Gold Medal en la dificultad Agent. Un buen tiempo, buena puntería y dos Bond Moves son todos esenciales.

1 Investiga la construcción ST-1



Tu inspección de la planta nuclear comienza en la azotea. Francotiradores patrullan las otras construcciones. Trata de no dejarte sorprender por ellos al eliminarlos de un solo tiro a cada uno de ellos. Busa las rejas con brillantes cerraduras para quemarlas con tu láser y ganar un Bond Move. Dentro elimina a los guardias sin exponerte y toma una foto del Jet Pak. Toma la armadura antes de que te vean.







Sal hacia la bodega ST-1 al nivel del piso. Más francotiradores podrán verte al salir, así que ten cuidado. Camina de lado para cubrirte, apunta y dispara rápidamente. Gana el segundo Bond Move cerca del hangar al usar el Grapple. Salta en el cargador y usa el Grapple (como se ve en la foto de la izquierda) y pasarás bajo las escaleras rotas. Del nivel superior salta hacia abajo por municiones.

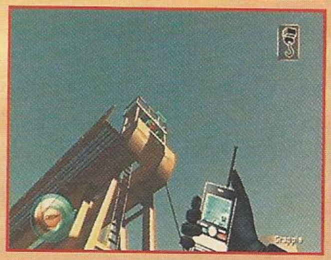
2 Avanza a través de la Bodega TR-2





Accesa a la construcción TR-2 por un nivel superior. Escala o usa el Grapple en el nivel de la azotea y cruza los cables con la técnica mano-sobre-mano. Un comité de bienvenida armado con ametralladoras te espera dentro de TR-2. Limpia el lugar antes de tratar cruzar por el centro del área para alcanzar la puerta de salida. No hay nada más de valor, así que no desperdicies el tiempo.

El día comienza a calentar cuando salgas nuevamente. Francotiradores y guardias en la planta inferior se esconden y están tras de ti. Busca destellos, usa la mira telescópica y elimínalos. Puedes usar tu cámara con la mejora, para detectar a los enemigos lejanos. Cuando todo parezca en calma, ve a la grua con la escalera para que comience la diversión.





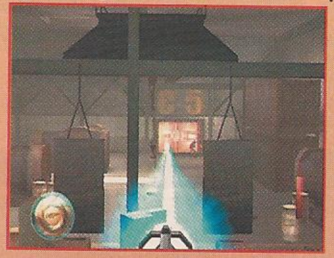
Sube por la cabina y usa el Grapple para alcanzar la parte más alta de la grúa rápidamente. Una nueva ola de francotiradores aparecerán en la azotea de ST-3. Corre al final de la grúa y deslízate por el cable. Agáchate detrás de los contenedores para cubrirte y sal un poco para eliminar a los guardias.

3 Investiga la Construcción ST-3



Cuando todo esté tranquilo, sube la escalera de la grúa y cruza el cable hacia la segunda grúa. Activa los controles de la grúa para alinearlo con la puerta de ST-3. Baja, entra a la construcción y recoge la armadura en el cuarto de la izquierda. Espera más resistencia armada dentro de la bodega. Usa tu mira telescópica para derribar la mayor cantidad de enemigos posible.

4 Fotografía el Láser Prototipo



Al limpiar de guardias de los niveles superiores, corre a la parte trasera de la derecha de la bodega. Toma una foto del cañón de láser prototipo y toma el control de él. Al abrir la puerta con el láser, saldrán más guardias. Apunta a los barriles explosivos y combate el fuego enemigo para alcanzar la puerta que acabas de destruir con el láser.

Medal Rewards

BRONZE

Tarjeta: **ROOK**



SILVER

Personaje: **WAI LIN**



Wai Lin, la chica Bond de la película *El Mañana Nunca Muere*, se puede cuidar por sí misma. Al obtener esta medalla podrás utilizar a esta maestra de las artes marciales.

GOLD

Mejora: **Pistola de Dardos**



Si te ganas la Gold Medal, obtendrás una gran mejora en la pistola tranquilizadora al obtener más dardos y hacerte el trabajo más sencillo para obtener una mejor puntuación en niveles como Night Shift.

phoenix fire

dificultad recomendada: AGENT
marcador para gold medal: 500,000 pts.

Escapa de la trampa de Kiko y sal del skyscraper con vida.

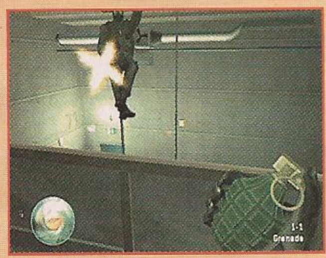
Nuestra búsqueda por las Gold Medal termina con uno de los más difíciles niveles en el juego. Casi siempre estarás bajo fuego enemigo en tu escapatoria. Aún en el nivel "Agent", debes moverte rápido, mantener tu salud y hacer Bond Mo-




1 Accesa a las Oficinas Inferiores



De regreso en la torre, comenzarás disparando a dos guardias fuera del elevador, pero no a los trabajadores de oficina. Regresa al elevador, salta hacia la abertura y usa el Grapple arriba del elevador. Abre la reja y avanza por el ducto para llegar a un closet. Obtendrás un Bond Move y toma el lanza misiles. Toma la armadura del cuarto de conferencias y el código de las escaleras de la oficina de Mayhew. Espera compañía.




La torre está llena de hombres de Drake. Estarás bajo fuego enemigo aún al introducir el código en la escalera. Al llegar a las escaleras, realmente sentirás el calor. Usa la construcción para protegerte mientras eliminas a los guardias de abajo. Lanza unas granadas para ver fuegos artificiales. Algunos guardias descenderán por cables. Al verlos, despáchalos rápidamente. Al llegar al final, recoge la armadura y las municiones. Procura no recibir mucho daño.

2 Activa el Control del Elevador en el Centro de Seguridad




La Raptor Magnum es tu mejor carta para detener enemigos de un solo tiro y puede ayudarte con los puntos por puntería. Las cargas de Satchel son buenas para detener las poderosas ametralladoras Phoenix que enconrarás en tu camino. Vuela a través del atrio hacia la segunda parte de la oficina. Todo deberá ser familiar de tu experiencia en el nivel Night Shift.



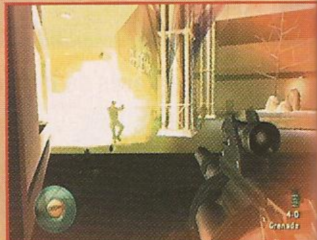

La primera puerta de la derecha te lleva al cuarto de computadoras, pero es una trampa. Abre la puerta, camina hacia atrás y espera la explosión. Dentro obtendrás el código para el centro de seguridad. Activa ambas computadoras en el centro de seguridad y toma el lanza misiles. Dispara al helicóptero con tus misiles desde el teleférico para ganar un Bond Move.

3 Escapa a través de la Escotilla del Elevador



Es hora de salir por debajo. Dirígete al elevador lejano del teleférico. Busca a los enemigos y vuela las ametralladoras Phoenix con las cargas de Satchel. Debes bajar por el techo del elevador. Escóndete en las esquinas para evitar el fuego al abrirse las puertas. Si alguien arroja una carga de Satchel, desármala con tu láser. Algunos guardias entusiastas bajarán por los cables. ¡Cuidado!

4 Levanta la Puerta de Seguridad y Escapa por la Entrada

Casi estás afuera. Cuando las puertas del elevador se abran, derriba a los enemigos que veas y corre al cuarto de seguridad de la derecha. Guardias te atacarán, pero puedes lanzar una carga de Satchel en la puerta para detenerlos. Abre la entrada principal con la computadora y ve hacia ella. Trata de correr o serás atrapado. Usa misiles si aún tienes y sigue corriendo a la entrada.

Medal Rewards

BRONZE

Tarjeta: ALURA



SILVER

MP Escenario: DEMOLITION



Cuando obtienes la Silver Medal en el nivel Phoenix Fire, ganarás el escenario Demolition. Vuela los objetivos en este multiplayer orientado para equipos. Un equipo defiende los objetivos mientras los otros intentan destruirlos.

GOLD

Mejora: PISTOLA



Más poder de fuego para tu PP7 Dorada, de hecho, el doble de poder de tu antes mejorada pistola. La PP7 se hace cuatro veces más poderosa que el arma original.

NIGHTFIRE EN VERDAD QUEMA

Aún restan niveles submarinos, en una isla tropical y en el espacio exterior. Con tus armas mejoradas, tendrás más posibilidades de completar las misiones restantes y obtener Gold Medals y extras en multiplayer.

GAME BOY ADVANCE

Kirby
NIGHTMARE IN DREAM LAND

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

www.nintendo.com



Distribuidor exclusivo de Nintendo® en México.

El sistema video juegos, y accesorios se venden por separado.

© Nintendo 2002 TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.

METROID PRIME

primero en batalla

La batalla por los secretos de Tallon IV es algo que debes afrontar con habilidad. Seguramente, ya has avanzado en esta aventura de Samus, así que te daremos estrategias avanzadas para entrar en el laboratorio de investigaciones de los Space Pirates y llegar al corazón de sus defensas. Antes de comenzar, toma un momento de respiro y entérate de los misterios de los Chozo Artifacts... necesitarás de los doce para completar el juego.

chozo artifacts

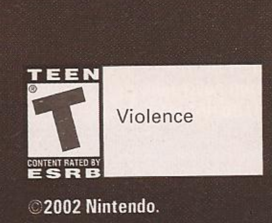


Antes de que los Chozo abandonaran Tallon IV, dejaron 12 artefactos en los confines del planeta. Si puedes encontrar cada uno de ellos, podrás usarlos para abrir el Impact Crater... donde se encuentra el jefe final.

[ARTIFACT TEMPLE]



Al encontrar uno de estos artefactos, podrás colocarlo en el Artifact Temple. Para alcanzar este templo, busca la puerta azul cerca de la cascada, en el Landign Site (lugar de aterrizaje). Salta y camina tras la cascada y pasa la puerta. No necesitas colocar cada artefacto al encontrarlo, sólo guárdalos todos para el final del juego.



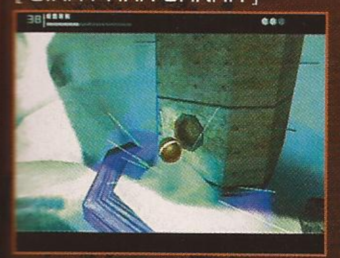
©2002 Nintendo.

super missile



El camino a los Super Missiles comienza y termina en Phedrana Drifts. Ve hacia una área llamada Ruined Courtyard. Al llegar, dispara un misil para hacer caer la estalactita en Ice Ruins West, y úsalas como puente para alcanzar la puerta morada. Ruined Courtyard está detrás de la puerta.

[GIRA PARA GANAR]



Hay dos mecanismos para girar en Ruined Courtyard. El primero abre una serie de ductos y el segundo abre otro mecanismo para la Morph Ball. Después de usar los primeros dos mecanismos (gira en ellos presionando el Botón B), sube al tercer mecanismo y deja una bomba. El nivel del agua comenzará a subir.

[MUCHAS GRACIAS]



Al subir el nivel del agua, los bloques de hielo formarán plataformas para subir a la cima de la estructura del centro del área. Al ir saltando, busca una avertura en un extremo del cuarto, en donde hay un Energy Tank.

[TOMA UN DESCANSO]

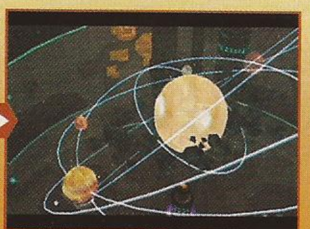




Al tomar el Energy Tank, haz que el agua suba nuevamente y ahora si, llega a la cima de la estructura central. Al llegar arriba, gira a la izquierda y entra al Save Station para guardar tu avance. Regresa al área anterior y pasa por la otra puerta azul para entrar a los laboratorios de los Space Pirates. Encontrarás el mapa en el costado del siguiente cuarto.

[PROGRESO PLANETARIO]





Al llegar al área llamada Observatory, tendrás que luchar contra los piratas. Cuando el área esté despejada, deja bombas en los espacios para la Morph Ball en ambos lados del cuarto y al usar los cuatro mecanismos giratorios, encenderás el proyector. Los súper misiles están en la plataforma central superior del cuarto.

thermal visor



Tu siguiente objetivo está dentro del laboratorio de los Space Pirates, así que sigue avanzando. Hay muchas pantallas de diversos colores en el área. Si quieres llenar la sección de Pirate Data de tu Log Book, será mejor que utilices el Scan Visor en todo lo que veas.

[PIRATAS VOLADORES]

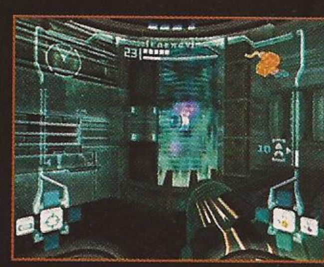




Al entrar en la Control Tower, derriba a los Space Pirates cuando surquen por los aires. Una parvada de piratas voladores te sorprenderán desde las alturas. Usa los Super Missiles para derribarlos de un solo ataque. Si te quedas sin municiones, usa el Wave Beam... pero ten cuidado ya que los piratas fuera de control se convierten en kamikazes, infringiéndote bastante daño.

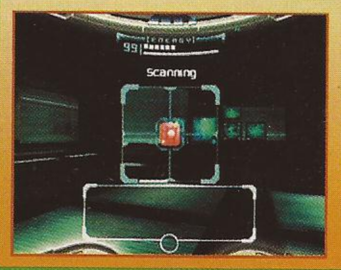
[EXPANDE TU MENTE]





Hay un Missile Expansion dentro de Research Lab Aether. Salta a la plataforma y usa la Morph Ball para alcanzarlo. También hay un Energy Tank dentro de uno de los cilindros en la pared.

[VISOR TERMICO]



Al entrar en Research Core, tendrás que desactivar tres escudos. Muévete de piso en piso usando el Visor Scan en todo. Al llegar al fondo, escanea el último panel para reclamar el Thermal Visor. Las luces se apagarán y los Metroids te atacarán. Usa Super Missiles para deshacerte de ellos sin problemas.

spider ball

El siguiente punto en tu lista es el Spider Ball. Pero antes de obtener la esfera magnética, deberás luchar en tu salida por el laboratorio... a oscuras. Usa tu nuevo Thermal Visor para ver mejor por dónde caminas y alumbrar tu aventura.

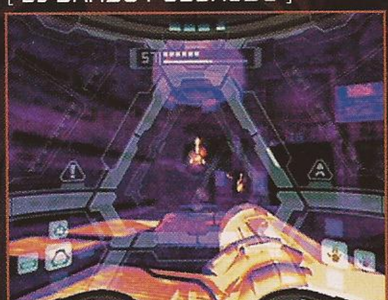
[TU PREOCUPACION PRINCIPAL]





La puerta en la parte superior de Research Core perderá energía al apagarse las luces. Usa el Thermal Visor para encontrar el punto de energía y utiliza el Wave Bem para restaurar la energía de la puerta. Primero debes deshacerte de los Space Pirates.

[EL BRAZO PODEROSO]



En tu camino de regreso, detente en Research Lab Hydra y observa bien en el nivel superior. Usa el Scan Visor para buscar algo raro y usa los Super Missiles. Cuando el humo se despeje, podrás tomar el Missile Expansion para tu creciente colección.

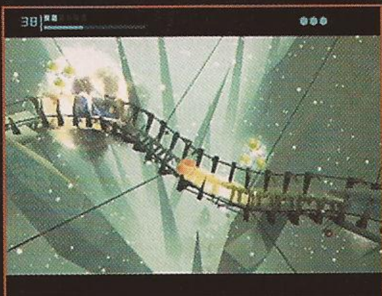
[LA PUERTA ESTA CERRADA]





Al llegar a Ruined Courtyard, ve hacia la puerta bajo la estructura en forma de "V" invertida. Destruye la parte superior con un Super Missil y usa el Thermal Visor junto con el Wave Beam para restaurar la puerta.

[LA VELOZ SAMUS]



Sólo hay un camino para la Spider Ball y tendrás que pasarlo convirtiéndote en Morph Ball. Al pasar por el túnel, Pulse Bombus soltarán cargas explosivas en tu camino. Usa el Boost Ball para pasar con gran velocidad sin recibir daño.

[THARDUS] NP

El jefe detrás de la Spider Ball es una criatura formada por un conjunto de rocas llamada Thardus. Usa el Thermal Visor para encontrar su punto débil y atácalo con el Wave Beam o Super Missiles. Cuando el Thermal Visor se sobrecaliente, cambia al Combat Visor y dispárale a lo azul.

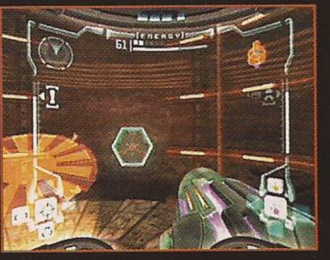


Tendrás que repetir el patrón varias veces. Ocasionalmente Thardus te arrojará piedras. Usa el Wave Beam para destruir las piedras o sólo esquívalas. (Para esquivarlas, centra a Thardus y presiona dos veces el Botón B mientras caminas hacia cualquiera de los lados).



Después de un rato, Thardus se convertirá en una masa de rocas y girará para aplastarte. La estrategia más segura es caminar de costado a él y esperar hasta que se reincorpore. Si eres impaciente, puedes lanzar algunos ataques con el Wave Beam.

[¡SALVAME!]



Es muy probable que estés buscando energía después de la batalla contra Thardus. Usa el Spider Ball para subir por la parte posterior del área y toma el elevador hacia Magmoor Caverns. Ahí encontrarás un Save Station tras la puerta azul. Asegúrate de llevar contigo un misil, ya que lo necesitarás para entrar.

wavebuster



El camino de regreso hacia el Wavebuster es largo y peligroso. Pasa por Magmoor Caverns al aclamado Artifact y toma el Missile Expansion de Chozo Ruins. Vas a necesitar muchos misiles para obtener el Wavebuster, así que regresa a la nave de Samus si necesitas municiones.

[CHOZO ARTIFACT]



Ve a Monitor Starion y activa el Mecanismo Giratorio en el lugar más alto que levanta el puente. Salta al puente y cruza por lo alto para llegar a la puerta azul. El nuevo cuarto se llama Warrior Shine y contiene un Chozo Artifact.

[GRAN ARBOL]



Al regresar a Main Plaza, fíjate en un gran árbol cerca de la entrada. Salta y gira por el cuarto hasta encontrarte en una plataforma frente al árbol, entonces lánzale un Super Missile para revelar un Missile Expansion. Entra en el hueco para reclamar tu premio.

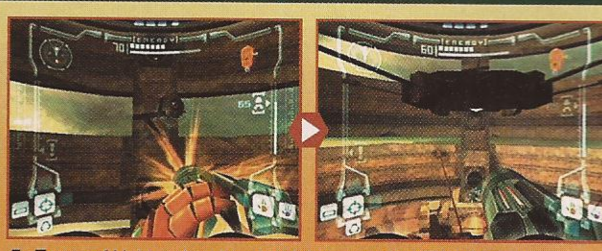
[TODOS BRILLAMOS]





Ve a la Morph Ball Shrine y usa el Boost Ball para saltar por la rampa y alcanzar el nivel superior. Un lado oculta un Missile Expansion y el otro un camino para la Spider Ball que te guiará hasta el Wavebuster.

[WAVEBUSTER]



En Tower of Light, salta al centro del cuarto y busca los bloques cuarteados... uno en cada lado del cuarto. Dispara a cada uno de ellos con tres misiles para hacer que un nivel de la torre se colapse. Salta al siguiente nivel y repite el proceso hasta alcanzar el Wavebuster.

ice beam



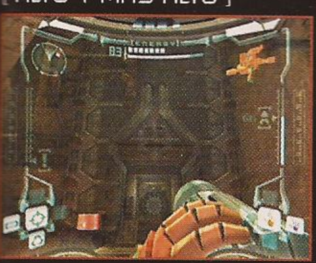
El sonido familiar de los Metroids congelados es música para los oídos de un caza-recompensas. Pero para esto, tendrás que encontrar el Ice Beam para tu cañón.

[¡GUAJUUU!]



Al pasar por Ruined Spa, conviértete en Morph Ball y entra a la fuente. Un géiser de agua te impulsará por los aires. Mantén presionado el Botón R para agarrarte de la pista para Spider Ball y sigue el camino hacia otro Missile Expansion.

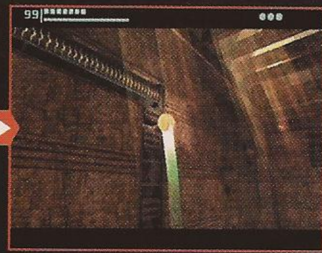
[ALTO Y MAS ALTO]



Ve al Gathering Hall y salta alrededor del cuarto hasta que veas un par de luces rojas. Salta sobre una luz roja e impúlsate hacia la plataforma más alta. Si dejas una bomba, abrirás una puerta para descubrir un Missile Expansion. Una vez que lo consigas, continúa hacia Furance, luego gira hacia el camino de Spider Ball.

[CRUZANDO EL CAMINO]





En Crossway, destruye la pared con un Super Missile. Usa el Scan Visor para encontrar los caminos para Spider Ball y sube para dejar bombas en los orificios. Finalmente, sube al pistón en movimiento para alcanzar el Missile Expansion.

[CHOZO BOLICHE]

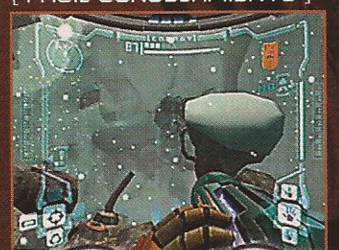


Entra en Hall of Elders, pelea contra el Chozo Ghost y gira en las manos del Chozo para ser lanzado a un nivel superior del cuarto. Encuentra el hueco morado y dispárale con el Wave Beam, ahora vuelve a entrar en las manos del Chozo. Camina hacia la piscina reflejante y suelta una bomba en el fondo de esta. Usa el Boost Ball para pasar al siguiente nivel y traspasa la puerta para alcanzar el Ice Beam.

gravity suit

Hay un Save Station cruzando el cuarto del Ice Beam. Salva y pasa por el túnel hacia el elevador. Sube a Tallon Overworld y regresa a Phendrana Drifts y usa el camino para Spider Ball en Magmoor Caverns South... el cuarto detrás de donde luchaste contra Thardus.

[FACIL CONGELAMIENTO]



Explora las nuevas áreas hasta llegar a Frozen Pike. Cae al fondo del cuarto (bajo el agua) y sube para encontrar una puerta morada. Pasa la puerta y entra en Frost Cave. Encontrarás Hunter Metroids en la cueva... elimínalos con el Ice Beam y reviéntalos con un solo misil.

[UN LARGO RECORRIDO]

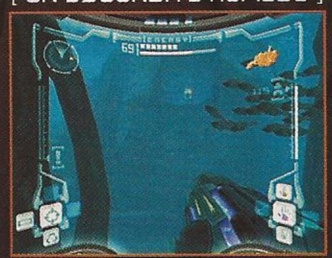


Para alcanzar el Gravity Suit, tendrás que hacer puentes. Fija como objetivo las estalactitas y lanza misiles para hacerlas caer. Tendrás que disparar a las formaciones heladas en Frost Cave y Hunter Cave. De Hunter Cave, camina hacia Gravity Chamber y busca el Gravity Suit. La cosa será más fácil si usas el Thermal Visor.

power bomb

El Gravity Suit te permite moverte libremente bajo el agua como si estuvieras sobre tierra firme. Al obtenerlo, tendrás que dirigirte a la estrellada Nave Pirata que encontraste al principio del juego. Ve de regreso a Tallon Overworld, dirígete a Frigate Crash Site y busca la puerta blanca.

[UN ESCONDITE HUMEDO]



Al caer en el agua en medio de Frigate Crash Site, busca alrededor un Missile Expansion (esto es más fácil si usas el Thermal Visor). Una vez dentro, sube y busca la puerta blanca detrás de las cajas. La puerta te llevará a la inundada Pirate Ship.

[ENCENDIENDOLO]



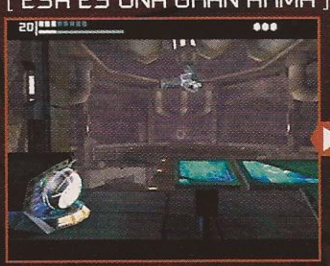
Casi todas las puertas dentro de la nave hundida han perdido la energía, así que tendrás que restaurar el poder. Usa la combinación de Thermal Visor y Wave Beam para encender las puertas, pero mantente alerta de los Piratas Acuáticos.

[TANQUE DE ENERGIA]



Cerca del final de la nave, entrarás en Hydro Access Tunnel, ahí encontrarás un Energy Tank en la parte superior del túnel y deberás usar una bomba para subir. Este salto con bombas no es nada fácil, pero lo mejor es que no te muevas hasta conseguir el Energy Tank, ya que no pasarás otra vez por aquí.

[ESA ES UNA GRAN ARMA]

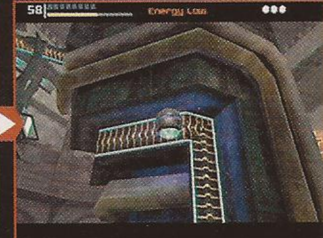




En Phazon Mines, ve a través de los siguientes cuartos: Main Quarry, Mine Security Station y Elite Research. En la parte superior de Elite Research, usa el Mecanismo Giratorio para mover el cañón y escanea la computadora para disparar. La roca de la izquierda tiene un Missile Expansion.

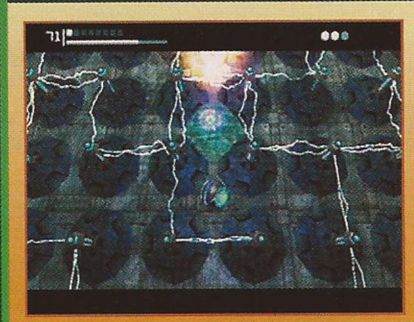
[ARTEFACTO DE RASTREO]





Dentro de Ore Processing, tira una bomba en la entrada de Morph Ball en el piso, llega al segundo nivel y deja dos bombas, ahora regresa al primer nivel y deja tres bombas. Toma el camino rojo para la siguiente área.

[POWER BOMB]



Sigue por los cuartos: Elite Control Access, Elite Control, Ventilation Shaft y Central Dynamo. En este último, destruye un Drone Transparente con el Wavebuster y gira por el piso. Sigue por el laberinto eléctrico para encontrar el Power Bomb.

grapple beam

Suelta una Power Bomb al final de Central Dynamo y camina a la puerta del fondo para salvar tu juego. Ahora regresa al gran mecanismo en medio de Ore Processing para ganarte el Grapple Beam.

[NEBLINA VERDE EN AUMENTO]



Hay un metal débil al final de Ventilation Shaft. Deja una Power Bomb y gira por el nuevo hoyo hasta encontrar un Scan Point. Escanea ambos para quitar el gas venenoso del ducto de ventilación y para revelar un Energy Tank. Toma el tanque y ve a Ore Processing.

[GRAPPLE BEAM]



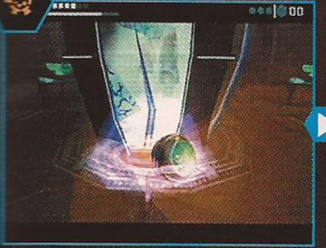
Tan pronto como entras a Ore Processing, gira a la derecha y salta en un gran vacío. Coloca una Power Bomb cerca de la pila y deja dos bombas dentro de los mecanismos de Morph Ball. Baja un nivel, deja tres bombas y cae al fondo para dejar otra bomba. Sube por el camino para Spider Ball y encuentra el Grapple Beam.

x-ray visor



El cuarto y último visor puede ser tuyo si eres audaz. Para alcanzar el X-Ray Visor, deja Phanzon Mine y entra en el Great Tree Hall. Antes de salir de las minas, flota y tómate un momento para alcanzar otro Artifact.

[CHOZO ARTIFACT]





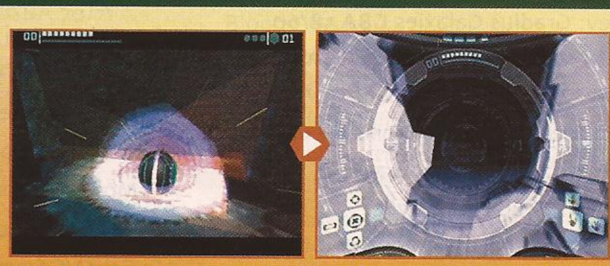
Ve a Elite Research y deja una Power Bomb cerca del débil tanque. Un Phazon Elite surgirá. Espera a que levante sus brazos sobre su cabeza y dispara un Super Missile. Cuando se haya ido, toma el Chozo Artifact dentro del tanque.

[CAMINO A LA CIMA]



Deja las minas y ve a Great Tree Hall. Sube por el camino para Spider Ball y busca una puerta. Pasa la puerta y deja una Power Bomb para entrar en Life Grove Tunnel y gira en él. Cuando la cámara cambie a una perspectiva lateral, busca el medio túnel. Toma impulso para subir por la rampa hasta llegar a la cima y deja una bomba para un Missile Expansion. Ahora continúa tu camino.

[X-RAY VISOR]



Llega a Life Grove por el túnel, busca el X-Ray visor en el centro del cuarto. Cuando los tengas, pon una Power Bomb cerca de las paredes para abrite camino. si te has quedado sin Power Bombs, elimina a la criatura de la pared para obtener una.

[CHOZO ARTIFACT]





Un Chozo Artifact se encuentra esperando en Life Grove. Gira por el agua hasta encontrar una área redonda y oscura. Suelta una bomba para revelar un Mecanismo Giratorio. Gira dentro de él hasta formar un puente para cruzarlo y encontrar el Artifact.

el fin del principio

Ha sido una batalla prolongada y dura, pero aún no estás cerca del final. Aún hay toneladas de Missile Expansions, Artifacts y Energy Tanks esperando ser encontrados... sin mencionar las mejoras para el Power Suit y el Arm Cannon. Usa los nuevos visores para buscar por cada parte de Tallon IV. !Buena suerte! La necesitarás.

CONTENIDO

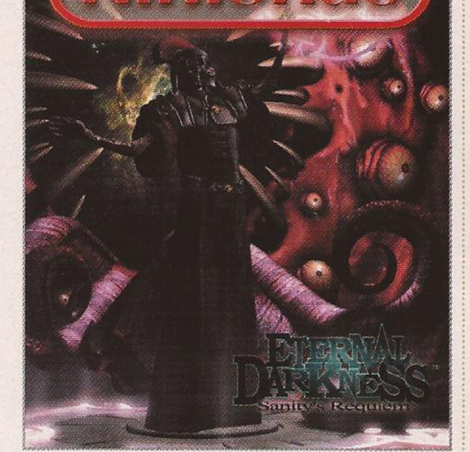
AÑO 11

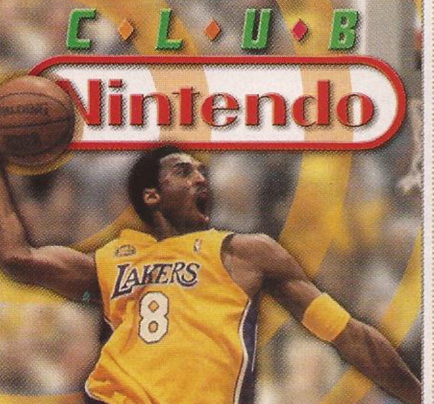


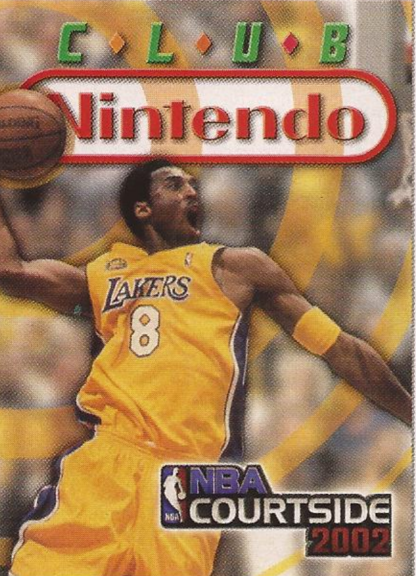
ENERO

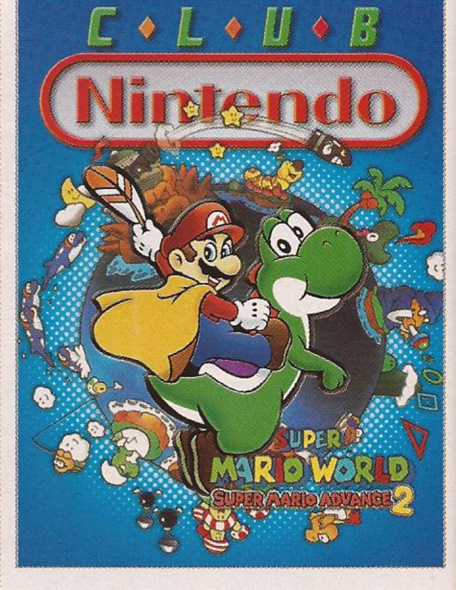
FEBRERO

MARZO











ABRIL

ABREVIATURAS

E: Extra
Prev: Previo
AF: A Fondo
TIPS: TIPS
SOS: S.O.S.

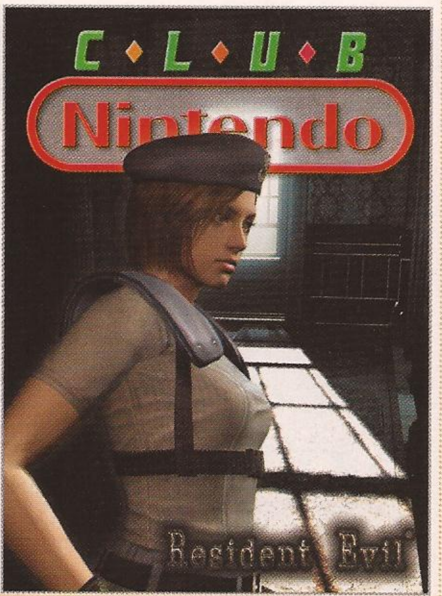
CNP: CN Profiles
Mar: Mariados
Museo: Museo
Nin: Nintensivo

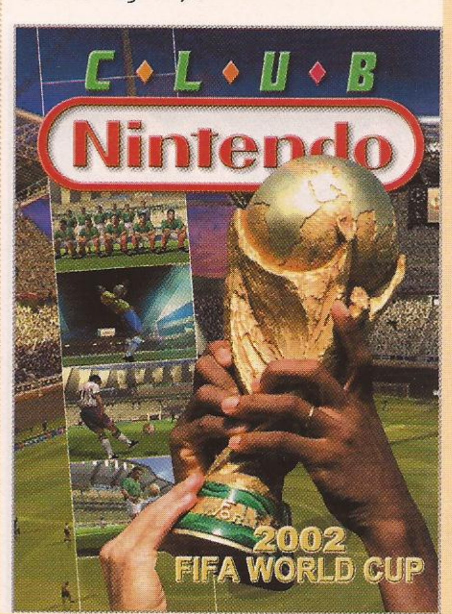
Panteon: El Cementerio de los Videojuegos
Crow: El Ojo del Cuervo
Conejo: El Conejo en el País de las Maravillas
¿?: ¿Qué hay dentro de...?
NP: Nuestra Portada

MAYO

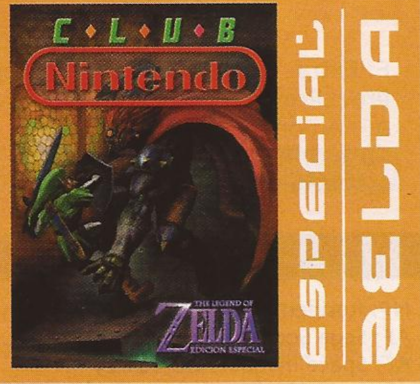
JUNIO





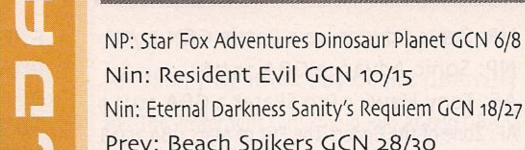


JULIO

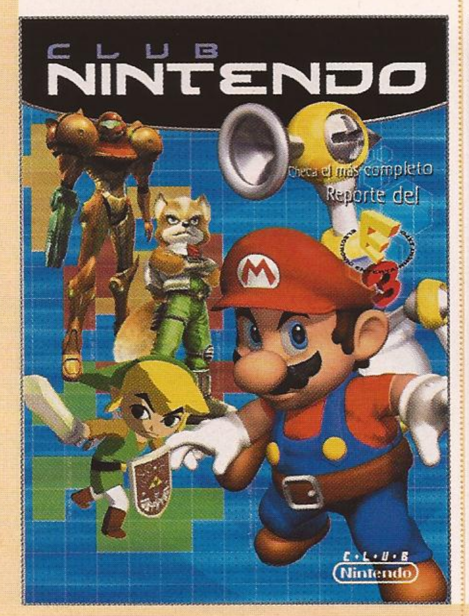


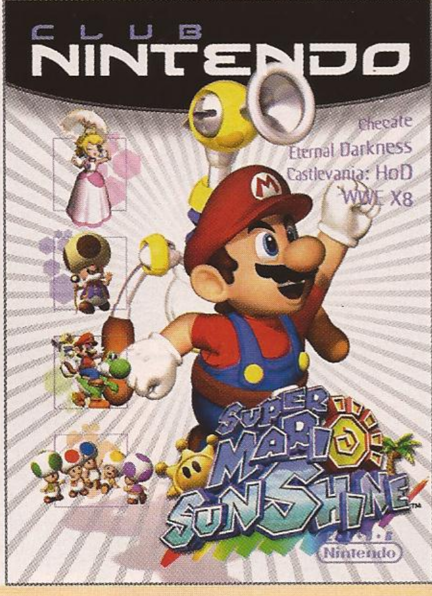


AGOSTO



SEPTIEMBRE







OCTUBRE

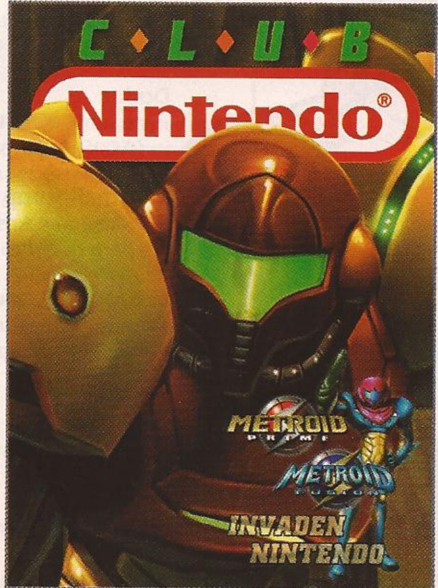
Lomo2002

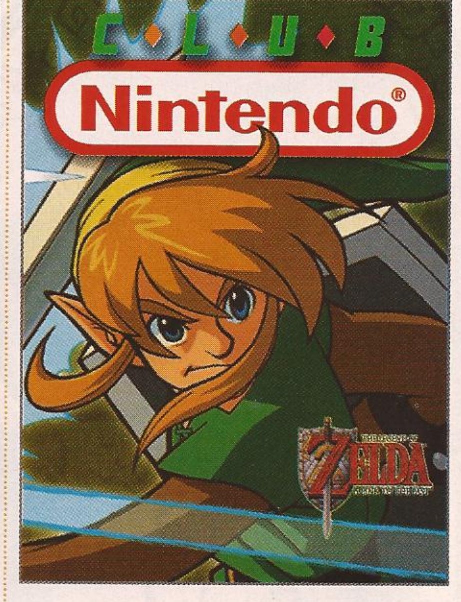
Como en todos los últimos años de Club Nintendo verás que se forma una imagen al ordenar tus revistas, este año le correspondio al GAMECUBE en su versión en negro. Espera la imagen que vendrá para el año 12.

NOVIEMBRE

DICIEMBRE









Nintensivo



Por fin ha llegado uno de los juegos más espectaculares de todos los tiempos al Game Cube. Capcom Vs SNK 2EO es toda una experiencia que ningún aficionado a los juegos de pelea se puede perder; ya que contiene a muchos de los personajes favoritos del universo de Capcom y muchos del de SNK, además de las mejoras de la versión de Game Cube, así que vamos a darte este Nintensivo para que te conviertas en todo un maestro en este excelente título.

La versión para Game Cube contiene una opción exlusiva, el uso de dos modos principales de juego. En el modo GC-ISM podrás ejecutar todos los poderes y movimientos especiales con el C-Stick, aprovechar la función análoga de los botones L y R para determinar la intensidad de los golpes y patadas, tener siempre la Auto Defensa y usar el Control Stick para mover a tu personaje únicamente.

Por su parte, el modo AC-ISM es más parecido a las Arcadias; puedes elegir entre el Control Stick y el Pad para mover a tu personaje, configurar los botones a tu gusto y ejecutar todos los movimientos y poderes de la manera tradicional. Te aconsejamos que pruebes ambos para que cheques con cuál te acomodas mejor.



Grooves
Los Grooves son algo muy importante que debes conocer acerca de este juego, especialmente si no lo habías jugado antes. Los Grooves son modos que puedes elegir antes de escoger a tus peleadores, cada uno tiene diferentes elementos que cambian radicalmente el estilo de juego; es decir, algunos sirven para tener un estilo más ofensivo y otros te permiten ser más escurridizo. Algunos peleadores pueden cambiar drásticamente dependiendo del Groove que tengan, así que debes tomar esto en cuenta y conocer qué variaciones tiene cada Groove entre sí.

Las acciones que encontrarás en los diferentes Grooves son las siguientes:

Dash
Puedes dar un pequeño salto que te acerca o aleja de tu oponente al presionar dos veces una misma dirección (Adelante o Atrás).

Tactical Recovery
Cuando tu personaje esté en el suelo, presiona el botón Y (GC-ISM) o los tres golpes (AC-ISM) para que tu personaje se tarde un poco en levantarse.

Sidestep
Para rodar y quedar detrás de tu oponente, presiona el botón B (GC-ISM) o Golpe y Patada Débiles (AC-ISM).

Counterattack
Presiona el botón A (GC-ISM) o Golpe y Patada Media (AC-ISM) mientras pones defensa para cambiar de guardia a ataque instantáneamente.

Air Block
Esta opción te permite poner defensa en el aire, obviamente esto es automático con el GC-ISM.

Dodge
Presiona el botón B (GC-ISM) o Golpe y Patada Débiles (AC-ISM) para esquivar un ataque.

Small Jump
Presiona Arriba en el Control Stick o en el Control Pad para que des un salto mas corto que el normal.

Ground Attack Dodge
Presiona el botón Y (GC-ISM) o los tres golpes (AC-ISM) para esquivar un ataque por el suelo antes de que te toque.

Run
Presionar dos veces la misma dirección (adelante o atrás) para correr y acercarte o alejarte de tu oponente rápidamente.

Guard Cancel
Mientras pones defensa, presiona Atrás o Adelante y el botón A (GC-ISM) o Golpe y Patada Débiles (AC-ISM) para cancelar la defensa y rodar detrás del oponente (consume un nivel de Super).

C-Groove:

Para empezar, este Groove tiene algo llamado Sistema de la Barra del Nivel de Super Combo, el cual es muy al estilo de SF Zero. Aquí tienes una barra que se va llenando conforme ataques y que podrás llenar hasta el nivel 3. Dependiendo del nivel que llenes, podrás ejecutar un Super Combo de dicho nivel presionando una intensidad de golpe o patada, el cual será de mayor intensidad y número de golpes según el movimiento que ejecutes. La ventaja de este Groove es que tu oponente no podrá adivinar qué tipo de Súper vas a usar pues puedes guardarlo para el momento que quieras. Nivel 1: Movimiento + Golpe o Patada Débil, Nivel 2: Movimiento + Golpe o Patada Media, Nivel 3: Movimiento + Golpe o Patada Fuerte

Acciones del C-Groove:

-Dash
-Tactical Recovery
-Sidestep
-Counterattack
-Air Block

S-Groove:

Este Groove es similar al estilo de pelea de los primeros KOF; puedes cargar poder al presionar Golpe y Patada Fuerte. Puedes ejecutar poderes al tener la barra llena o bien, cuando tu vida está muy baja y flashea en rojo; cuando ambos factores están disponibles, ejecutas el Super de Nivel 3. La ventaja de este Groove es que puedes cargar poder continuamente sin necesidad de estar atacando al enemigo, pero las desventajas son que pierdes tiempo al hacerlo y que tu oponente puede esperar y medir tus movimientos pues tu Barra se va agotando y debes usarla.

Acciones del S-Groove:

-Dash
-Tactical Recovery
-Dodge
-Counterattack
-Small Jump

A-Groove

Con este Groove puedes cargar la barra conforme vayas atacando. Puedes ejecutar un Súper usando el 50% de la barra. Cuando está llena, puedes ejecutar un Custom Combo al presionar el botón X (GC-ISM) o Golpe y Patada Fuertes (AC-ISM). El Custom Combo te permite dejar sombras al atacar que también tienen valor de golpe, así que puedes estar marcando otro movimiento mientras la sombra del ataque anterior sigue pegando.

Acciones del A-Groove:

-Dash
-Ground Attack Dodge
-Sidestep
-Counterattack

N-Groove:

Este Groove es similar al estilo de juego de los KOF intermedios. Aquí llenas la barra al atacar; cuando está llena, obtienes una "bolita" que significa que puedes hacer un Súper de Nivel 1, puedes guardar hasta tres bolitas. Si presionas el botón X (GC-Ism) o Golpe y Patada Fuerte (AC-ISM), entras en el modo Power MAX y tu pesonaje incrementará su fuerza; si al estar en Power MAX tienes una bolita extra, puedes ejecutar un Súper de Nivel 3. La ventaja es que puedes guardar los Súper para el momento preciso y la desventaja es que tu oponente podrá estar al pendiente pues es probable que quieras ejecutar un Súper de Nivel 3 al estar en Power MAX, y tomará sus precauciones.

Acciones del N-Groove:

-Run
-Ground Attack Dodge
-Sidestep
-Counterattack
-Guard Cancel
-Small Jump

P-Groove:

En este Groove podrás llenar una barra conforme ataques a tu oponente o ejecutes Parry; cuando la barra esté completamente llena, podrás ejecutar un Súper de Nivel 3. Los Parry son movimientos que detienen un ataque sin ocasionarte daño, pero dejan al oponente completamente a tu merced para que lo ataques; también se pueden marcar en el aire. Para ejecutar un Parry, debes presionar Arriba en el Control Stick o en el Pad para detener ataques por arriba y presionando Abajo, detendrás ataques por abajo. Nota: Puedes ejecutar Parry incluso a Súpers de cualquier nivel.

Acciones del P-Groove:

-Dash
-Ground Attack Dodge
-Small Jump

K-Groove:

En este Groove podrás llenar tu barra conforme seas atacado o si ejecutas Just Defense. Cuando la barra esté llena, tu personaje estará en Rage MAX por un tiempo limitado; mientras esté en este modo, sus ataques serán más poderosos y podrás realizar un Súper de Nivel 3. El Just Defense es similar al Parry, solamente que aquí debes poner defensa justo antes de que te toque el ataque para que quede listo para un contraataque.

Acciones del K-Groove:

-Run
-Tactical Recovery
-Small Jump

Ahora vamos con los movimientos de cada personaje. Cuando incluímos una flecha más gruesa, quiere decir que debes dejar presionado esa dirección por dos segundos aproximadamente.







RYU — PODERES

↓ ↘ → G

← ↙ ↓ ↘ → G

→ ↓ ↘ G

↓ ↙ ← P — También se puede marcar en el aire.

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → G

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← P

↓ ↘ → ↓ ↘ → P — Nivel 3 solamente.





CHUN-LI — PODERES

Presiona rápidamente P

← ↙ ↓ ↘ → G

↓ ↑ P

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → G

↓ ↘ → ↓ ↘ → P




M. BISON — PODERES





→ ↓ ↘ G

← → G

← → P






↓ ↑ P — Presiona Golpe después para un ataque extra.

→ ↓ ↘ D M F





↓ ↑ G — Presiona Golpe después para un ataque extra.

→ ↓ ↘ D M F

SUPERS





← → ← → P

← → ← → G — Nivel 3 solamente.




KEN — PODERES

↓ ↘ → G

→ ↓ ↘ G

↓ ↙ ← P — También se puede marcar en el aire.

← ↓ ↙ P

← ↙ ↓ ↘ → D

← ↙ ↓ ↘ → M

← ↙ ↓ ↘ → F

↓ ↙ ← G

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → G

↓ ↘ → ↓ ↘ → F — Continúa presionando Patada para obtener más impactos.

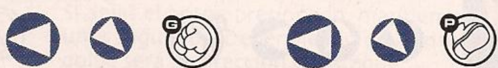
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← P — Nivel 3 solamente.



BALROG

PODERES



Presiona y mantén los tres Golpes o las tres Patadas por tres segundos y suéltalos.



SUPERS

Nivel 3 solamente.

AKUMA

PODERES



También se puede marcar en el aire.

También se puede marcar en el aire

Puedes presionar Golpe o Patada después de este movimiento para una variación.



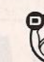
SUPERS



En el aire

Presiona la siguiente secuencia cuando tengas Nivel 3

SAKURA

PODERES





Puedes ejecutar nuevamente la secuencia para un ataque extra y además se puede marcar en el aire.

En el aire



Después de este movimiento puedes presionar cualquier Golpe hasta tres veces.

SUPERS



GUILE

PODERES



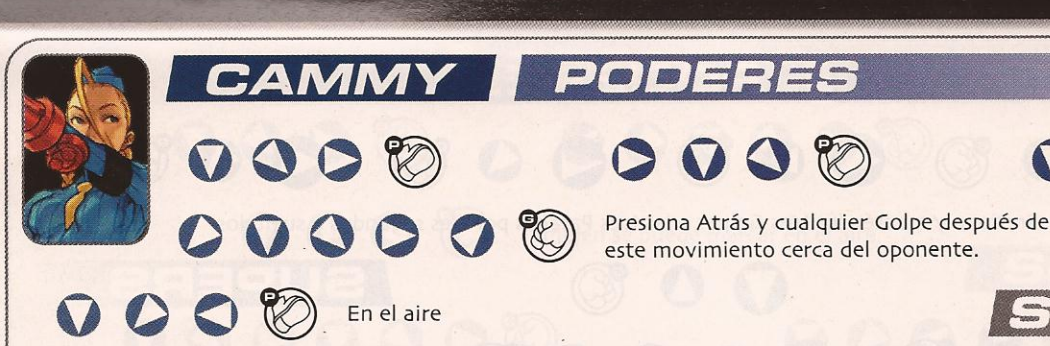


SUPERS



Nivel 3 solamente.



CAMMY — PODERES

Presiona Atrás y cualquier Golpe después de este movimiento cerca del oponente.

En el aire

SUPERS





VEGA — PODERES



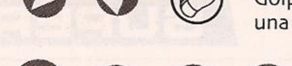
Después de este movimiento debes presionar cualquier Golpe; según el momento en el que lo hagas, realizarás un Agarre o un Ataque.



Si presionas las tres patadas, realizarás el mismo movimiento pero más corto.

SUPERS

Después de este movimiento debes presionar cualquier Golpe; según el momento en el que lo hagas, realizarás una serie de Agarres o de Ataques.



Nivel 3 solamente.



EVIL RYU — PODERES



Se puede marcar en el aire.



SUPERS

Presiona la siguiente secuencia cuando tengas NIvel 3



Nivel 3 solamente.



DHALSIM — PODERES

SUPERS

Nivel 3 solamente.





EAGLE PODERES



Si dejas el botón presionado, mantienes el ataque unos segundos. Dependiendo de la intensidad del golpe será la dirección del ataque.

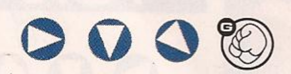
SUPERS



ZANGIEF PODERES







Realiza un giro de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.



Realiza un giro de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.



Realiza dos giros de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.







SUPERS



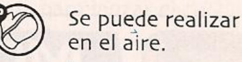
DAN PODERES







Se puede realizar en el aire.

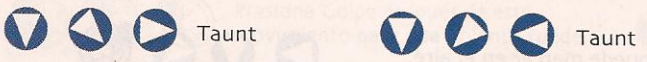


Taunt

Taunt

SUPERS





Taunt



MAKI PODERES





Marca de nuevo Patada Media o Fuerte junto al oponente para azotarlo. Con Débil Maki se detiene.

Marca de nuevo Patada Media o Fuerte para saltar con una patada hacia adelante o atrás. Con Débil Maki se detiene.





En el aire

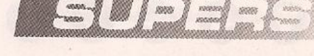
Marca esta secuencia cuando estés saltando junto al filo de la pantalla o en una pared más Golpe o Patada.





Este movimiento comsume una pequeña porción de tu vida.

SUPERS







Marca de nuevo Patada en el momento que quieras que Maki realice los ataques.

Realiza dos giros de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente mientras ambos estén en el aire.







BLANKA PODERES

Presiona rápidamente cualquier Golpe.









Si presionas atrás al marcar el movimiento anterior, lo ejecutarás hacia atrás.



SUPERS

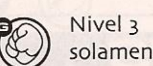


Después del movimiento anterior, presiona rápidamente Golpe para obtener más impactos.



YUN PODERES

SUPERS





Nivel 3 solamente.

Se marca en el aire. Nivel 3 solamente.



MORRIGAN PODERES

Se puede marcar en el aire.

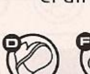


SUPERS



Presiona nuevamente cualquier Patada para empezar a atacar. Se puede marcar en el aire.





Se puede realizar en el aire.

Presiona la siguiente secuencia cuando tengas NIvel 3. Se puede marcar en el aire.

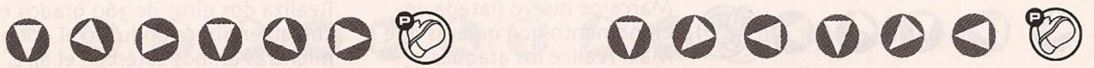


SAGAT PODERES




SUPERS







E. HONDA PODERES

Presiona rápidamente cualquier Golpe.



Realiza un giro de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.



SUPERS

Realiza dos giros de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente. Nivel 3 solamente.





KYOSUKE PODERES





Se puede marcar en el aire.







SUPERS

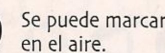












Se puede marcar en el aire.







ROLENTO PODERES







Presiona Golpe o Patada para lanzar el cuchillo. Débil=Cerca Fuerte=Lejos

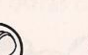
Presiona Golpe después de este movimiento para que Rolento ruede.

Presiona Golpe después de este movimiento.

Presiona Golpe o Patada después de este movimiento.

SUPERS





CHANG PODERES

Presiona rápidamente cualquier Golpe para ejecutar este movimiento. Lo puedes cancelar al presionar los tres Golpes.



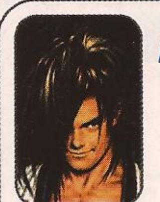




SUPERS











HAOHMARU PODERES



SUPERS



Nivel 3 solamente.



RYO PODERES

Se puede marcar en el aire.

SUPERS



Nivel 3 solamente.



TERRY BOGARD PODERES

SUPERS



ROCK HOWARD PODERES

ó

Dependiendo de la intensidad de la Patada que uses con este movimiento, cambiará la acción de Rock.

Realiza un giro de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente. Si presionas los tres Golpes, cancelas el movimiento.



Cuando realizas este movimiento de Nivel 3, puedes cargarlo por un momento.

SUPERS



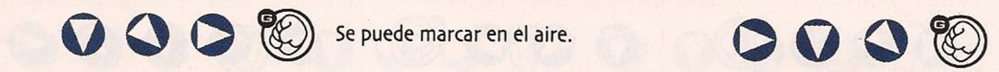
Realiza la siguiente secuencia (Nivel 3 solamente):







TODO PODERES



Se puede marcar en el aire.

SUPERS



ATHENA PODERES



Se puede marcar en el aire.



Marca en el aire.

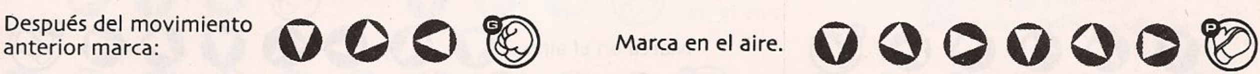


SUPERS





Se puede marcar en el aire.



Después del movimiento anterior marca:



Marca en el aire.





HIBIKI PODERES







Después del movimiento anterior marca Atrás o Adelante + Patada.





Nivel 3 solamente.

SUPERS

Las siguientes tres secuencias deben marcarse con Nivel 3 solamente.

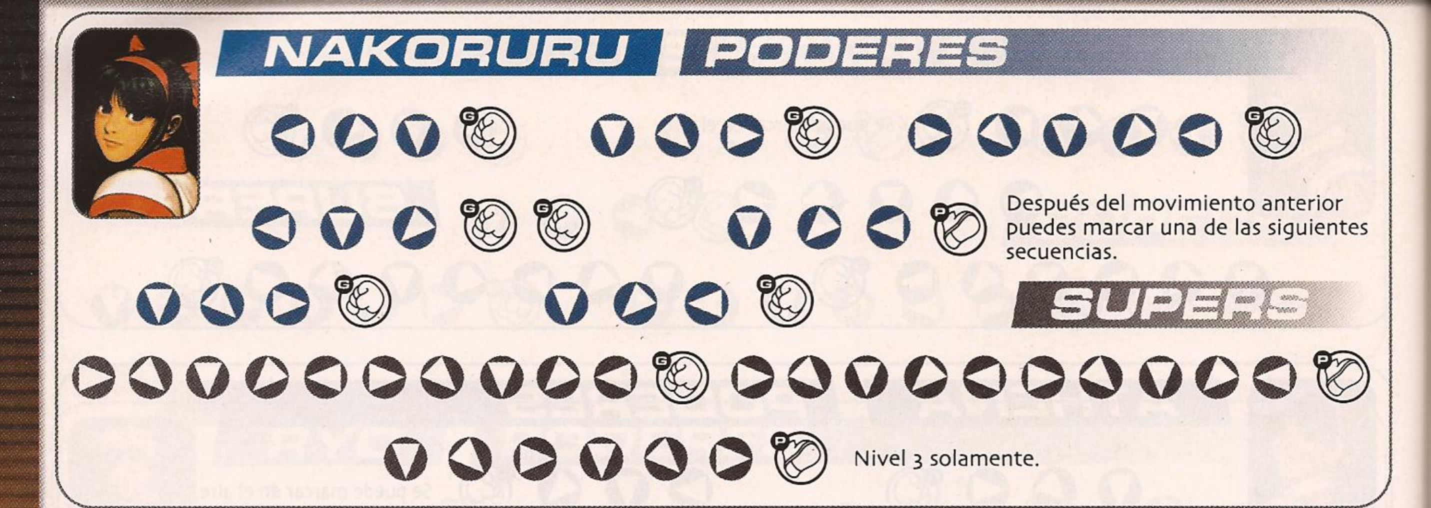






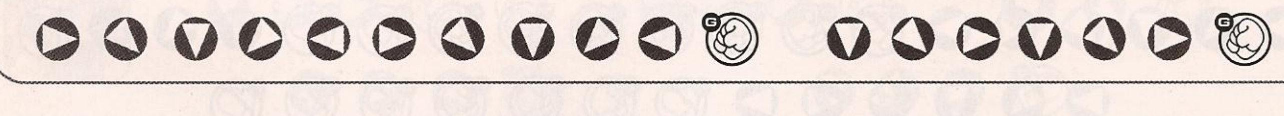
KING PODERES

SUPERS


NAKORURU
PODERES
Después del movimiento anterior puedes marcar una de las siguientes secuencias.
SUPERS
Nivel 3 solamente.


KIM
PODERES
Marca en el aire.
SUPERS
Marca en el aire.


RAIDEN
PODERES
Presiona y mantén las tres Patadas por tres segundos aproximadamente y suéltalas.
Ejecuta un giro de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.
Después de este movimiento puedes marcar una de estas dos secuencias.
Ejecuta dos giros de 360 grados en cualquier dirección junto al oponente.
SUPERS




JOE HIGASHI
PODERES
Presiona rápidamente cualquier puño.
SUPERS



YURI PODERES

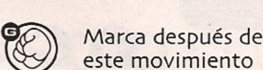
Puedes marcar de nuevo este movimiento para realizar un doble Uppercut, pero debes marcarlos con Golpe Fuerte.

SUPERS



VICE PODERES





Marca después de este movimiento









Se puede marcar en el aire.

SUPERS



BENIMARU PODERES

Después del movimiento anterior marca:







SUPERS







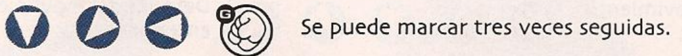


IORI OROCHI PODERES









Se puede marcar tres veces seguidas.

SUPERS



IORI PODERES



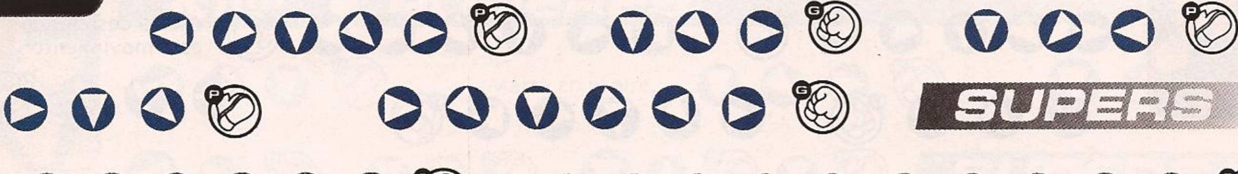
Se puede marcar tres veces seguidas.



SUPERS

YAMAZAKI PODERES

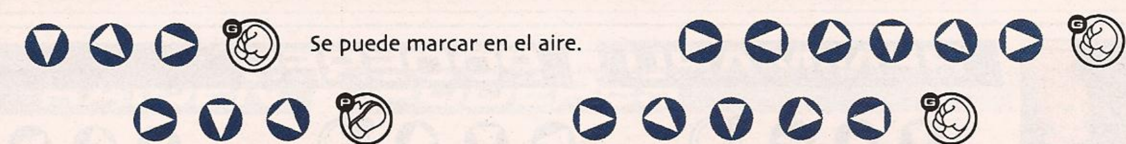
Dependiendo de la intensidad del Golpe que uses, será la dirección del ataque. Puedes dejar presionado el puño para manternelo. Se puede cancelar con cualquier Patada.



SUPERS

RUGAL PODERES

Se puede marcar en el aire.



SUPERS

KYO PODERES



ó Después del movimiento anterior marca: Después del movimiento anterior marca:



Después del movimiento anterior marca: Después del movimiento anterior marca:

SUPERS

MAI PODERES

En el aire marca:

SUPERS

En el aire marca:

GEESE PODERES

ó

En el aire marca:

Dependiendo de la intensidad del Golpe que presiones será la altura del bloqueo.

Marca la siguiente secuencia Nivel 3 solamente:

SUPERS

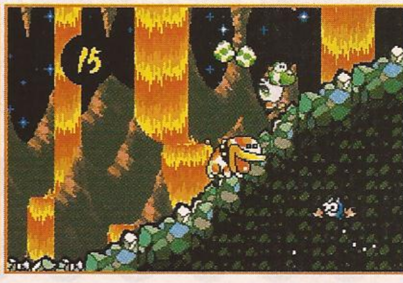


El mes pasado te platicamos sobre las misiones o mundos en los que participas en este juego, sin embargo, esta ocasión te proporcionaremos otro tipo de información que te servirá para abrir niveles secretos del juego, así que pon mucha atencion en los siguientes tips de Super Mario Advance 3: Yoshi's Island.

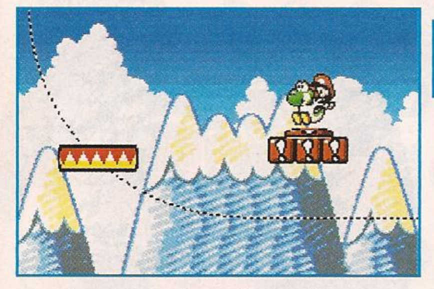
En cada escenario existen 8 niveles normales, si terminas todos los niveles pero no consigues el 100% en cada uno de ellos, aparecerá nada más un nivel denominado como "Secret", pero si terminas todos los niveles al 100% en un nivel, se abrirá también un nivel Extra. Dicho nivel es algo que la versión de Super Nintendo no poseía, así que si quieres ver escenas nuevas en Yoshi's Island, obtén el 100% en cada uno de los escenarios.

EXTRA 1
Poochy isn't Stupid

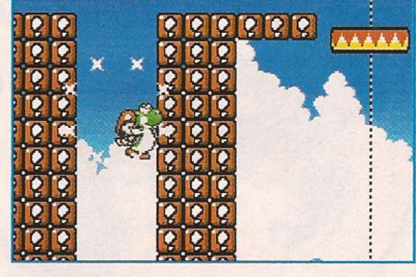




Aquí, no tendrás que librar una batalla contra algún peligroso enemgio, pero hay algo peor que eso... Tendrás que recorrer un camino de magma con ayuda de Poochy el único perro que soporta el magma en todo su poder. Lo más complicado es adaptarse al movimiento de Poochy, pero una vez que lo dominas será sencillo, lo que sí te recomendamos es que lleves en tu inventario de ítems unos cuantos Anytime Eggs, que más que nada te servirán para disparar hacia algunos objetos colectables como flores o monedas. También te recomendamos llevar ítems como: Magnifying Glass y Extra Stars.



EXTRA 2
Hit that Switch!



Si te gusta la acción rápida y eres de reflejos veloces, este es un nivel que te gustará. Aquí, el objetivo principal es ir activando una serie de Switches rojos para que a su vez, se vaya creando un camino por el cual puedas cruzar, pero te reiteramos que debes ser muy rápido, porque el lapso que dura el efecto de cada switch es muy corto y casi debes pasar la escena libre de errores. Te recomendamos que en tu inventario lleves ítems como Magnifying Glass y Extra Stars.

EXTRA 3
More Monkey Madness



El nivel extra en este escenario más que nada es como una extensión de la ambientación de todo lo que recorriste desde el nivel 3-1 hasta el 3-8. La temática principal sigue siendo la jungla y en sí no cuenta con detalles nuevos que puedan enriquecer este extra, pero lo interesantes es que por lo menos, la acción es intensa, ya que a cada paso te encontrarás monos lanzándote semillas de sandía. Aquí, las flores están estratégicamente mejor ubicadas para que te cueste un poco de más trabajo pero nada imposible. Para este nivel, te recomendamos que en tu inventario lleves ítems como Magnifying Glass, Anytime Eggs, Watermelons y Extra Stars.









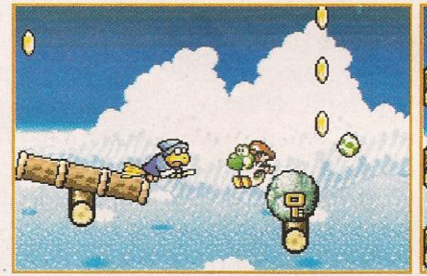


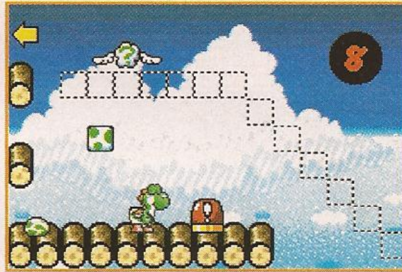
EXTRA 4
The impossible Maze

Aunque el nombre de la misión te indique imposible, este nivel es muy sencillo. Lo que debes hacer aquí es transportarte por los ductos de drenaje que están en varios puntos del nivel, estos te llevarán a sectores del calabozo donde puedes conseguir flores, estrellas o monedas rojas, así que checa muy bien en cada parte del nivel para saber a dónde te lleva cada ducto. En este punto del juego, gracias a la experiencia de los calabozos anteriores no tendrás problemas para conseguir todo. Para este nivel, te recomendamos que en tu inventario lleves ítems como Magnifying Glass, Anytime Eggs y Extra Stars.



EXTRA 5
Kamek's Revenge





Si lo que querías es una escena con Kamek más amplia, este nivel te encantará. Aquí, tendrás que hacer uso de toda tu habilidad controlando a Yoshi y evitando que sea capturado por los Shy Guy. La escena se lleva a cabo en un ambiente aéreo y serás continuamente atacado por enemigos beisbolistas y claro está, por Kamek. Las flores están muy a la vista, así que no te preocupes por eso. Para este nivel, te recomendamos que en tu inventario lleves ítems como Magnifying Glass, Anytime Eggs, Watermelons y Extra Stars.

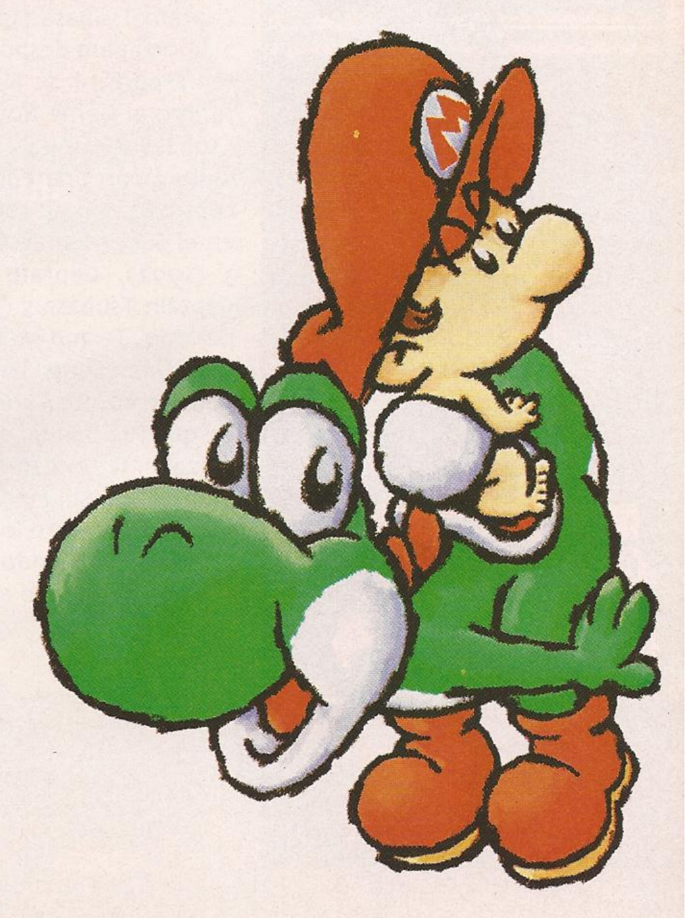
EXTRA 6
Ultimate Castle Challenge

Ahora te enfrentarás a un castillo más. Este es una mezcla entre varios de los castillos en los que ya habías estado anteriormente, lo que lo convierte en algo muy llamativo si te gustaron este tipo de niveles. Como es de imaginarse, aquí algunas flores y monedas serán sencillas de colectar, pero hay otras que tendrás que investigar bien para conseguirlas.





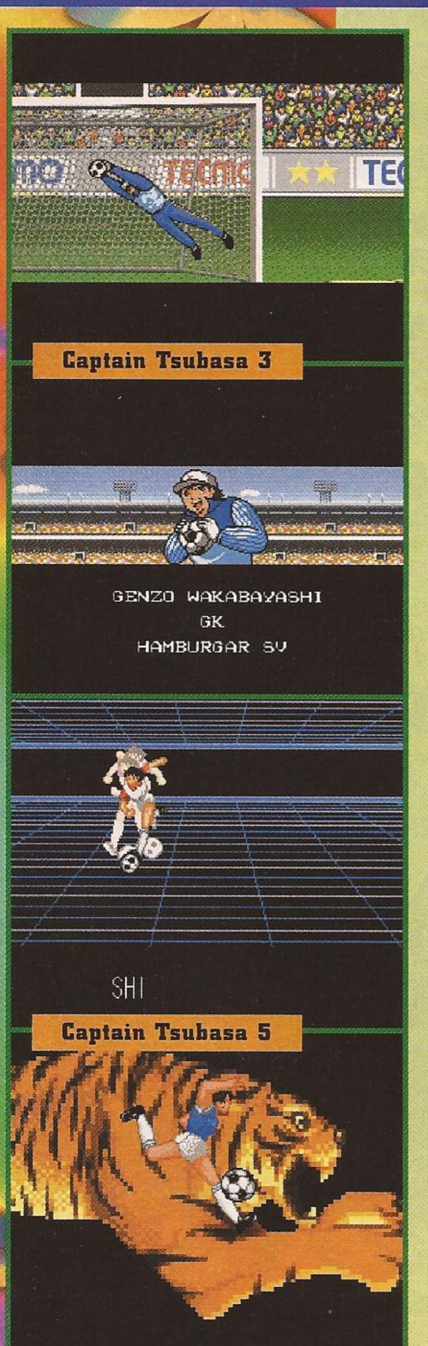
En definitiva, este es el mejor de los extras de este juego por la variedad de elementos que maneja, así como los diferentes enemigos. Para este nivel, te recomendamos que en tu inventario lleves ítems de Magnifying Glass, Anytime Eggs y Extra Stars.



EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Sé muy bien que ya tengo bastantes compromisos con todos los que me han pedido que hable de los juegos de Dragon Ball Z, pero aún estoy por conseguir un par que me hacen falta, así que les pido un poco de paciencia. Por lo pronto, he conseguido los juegos para el Super Famicom de otra serie que me han solicitado con frecuencia, así que no perderé más tiempo y les presento la saga de uno de los juegos de fútbol más extraños... Captain Tsubasa, mejor conocido en nuestro continente como Súper Campeones.



Captain Tsubasa 3

Captain Tsubasa 5

En 1981, en Japón surge una fiebre desenfrenada por el soccer gracias a la mente brillante de una leyenda en el Manga, Yoishi Takahashi con su gran equipo de jugadores de fútbol y con su característico héroe llamado Tsubasa Ozora al que todos nosotros conocimos como Oliver Aton. Cuando esta historia se hizo popular, lógicamente la euforia en los juegos no se hizo esperar y la gente de Tecmo ideó un original modo de juego en donde los cinemas se presentaran prácticamente como en el manga o serie animada, así que desde el Famicom salieron dos títulos llamados Captain Tsubasa (1988) y Captain Tsubasa 2 (1990) para después incursionar en el sistema portátil de Nintendo (claro que me refiero al Game Boy) con el juego Captain Tsubasa VS (1992). Ya con la fama consolidada y con una enorme demanda, Tecmo continuó con su saga de juegos de soccer en el Super Famicom con Captain Tsubasa 3 (1992), Captain Tsubasa 4 (1993) y Captain Tsubasa 5 (1994). Después de este período, Tecmo se encontraba con problemas financieros bastante serios y ya no podía continuar con esta costosa licencia, así que fue Bandai quien toma las riendas y lanza simultáneamente Captain Tsubasa J para el Super Famicom y Game Boy en el año de 1995, pero le cambió todo el sentido al juego haciéndolo mucho más estilo Arcadia perdiendo así su encanto.



Captain Tsubasa 4

Captain Tsubasa J

NINTENDO
GAMECUBE™

Que no se acabe tu verano
Y ven por este fabuloso Paquete.

INCLUYE: • Sistema Nintendo GameCube • Video juego Super Mario Sunshine • Memory Card 59

SUPER MARIO SUNSHINE™

¡PAQUETE!

© 2002 Nintendo. PN: 48768

www.nintendo.com

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.




Distribuidor exclusivo de 

en México.

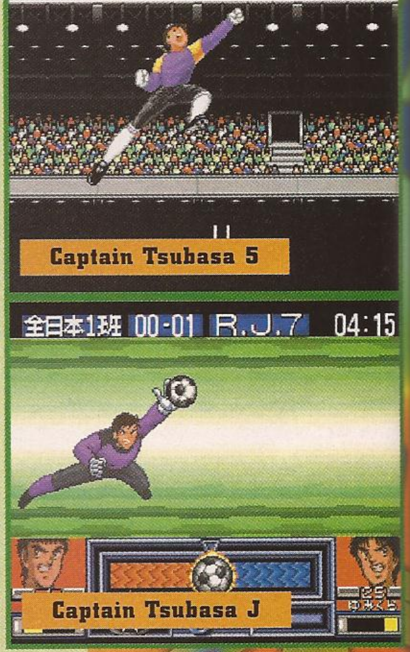
El juego no cambió demasiado su concepto original, ya que prácticamente es un RPG de estrategia con elementos de fútbol manejados de una forma muy dinámica y además, los premios visuales han dejado perplejos a todos los que han tenido la oportunidad de jugarlos. Para empezar, controlas a tus jugadores con un mapa de la cancha y ahí mismo ves a los jugadores contrarios y con esta perspectiva puedes tomar decisiones con gran ventaja, sin embargo, depende un poco de la suerte para que, por ejemplo, mandes un pase de cambio de línea y que llegue seguro hasta el jugador indicado. De hecho, por lo general los contrincantes forman barricadas para atacar al poseedor del balón y entre más oponentes te enfrentes, más difícil será concretar un pase, un drible o un tiro a gol. Lógicamente los tiros espectaculares los tienes que hacer con ciertas condiciones, así como una buena asistencia cuando el "jugador estrella" se encuentra en la posición ideal para lanzar su mejor ataque.

Captain Tsubasa 3

Captain Tsubasa 4



Después de que todos se olvidaran del Capitán Tsubasa, Konami obtiene la licencia y lanza dos juegos el año pasado para el Nintendo GameCube así como para el Game Boy Advance que lógicamente se han convertido en artículos de colección. No cabe duda que el mercado latinoamericano está muy resentido por la pérdida de todos estos proyectos que solamente se han quedado en el continente asiático y lo peor de todo, es que los dos últimos ni siquiera han sido considerados para nuestro continente, ya que los directivos de las grandes compañías piensan que la euforia de estas series ya se ha terminado, cuando no conocen la cantidad de seguidores del internacionalmente renombrado Oliver Aton. Por mi parte es todo, nos vemos el siguiente mes con más sorpresas en este portal dimensional conocido como El Conejo en el País de las Maravillas... Hasta la próxima



TOP 

LOS MAS VENDIDOS







Metroid Prime

1

Resident Evil 0

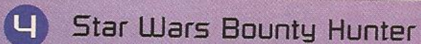
2





Super Mario Sunshine

3

4 Star Wars Bounty Hunter

5 James Bond 007: Nightfire
6 Star Fox Adventures
7 Harry Potter and the Chamber of Secrets
8 Mortal Kombat: Deadly Alliance
9 Animal Crossing
10 Lord of the Rings: Two Towers



GAME BOY ADVANCE



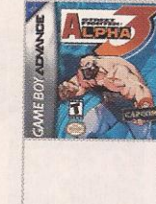
Metroid Fusion

1




The Legend of Zelda: ALTTP

2




Street Fighter Alpha 3

3

4 Harry Potter and the Chamber of Secrets
5 Contra Advance: The Alien Wars EX
6 Mortal Kombat: Deadly Alliance
7 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
8 Lord of the Rings: Two Towers
9 Kirby Nightmare on Dreamland
10 Hamtaro (GBC)

LOS MAS RECOMENDABLES





1 Metroid Prime

Metroid sigue consolidándose como uno de los preferidos por los videojugadores. Metroid Fusion, cuenta con acción a cada momento gracias a su nueva visualización en FIrst Person Shooter que te da la oportunidad de sentir y vivir con mayor intensidad las aventuras de Samus Aran en el GameCube.





2 Resident Evil 0

Si tenías dudas sobre la historia de Resident Evil, esta es la oportunidad perfecta para que comprendas cada uno de los misterios que envuelven el inicio de este juego. RE 0 maneja la misma trama de terror que los anteriores, pero con la cualidad de interacción alternada de 2 personajes en una sola historia.





3 Metroid Fusion

Definitivamente Metroid Fusion se ha convertido en un titulo que no puedes dejar de jugar, su reto y diversidad de misiones lo hacen uno de los títulos más completos para el GBA, que además, cuenta con una historia sorprendente que se te irá revelando momento a momento al avanzar en el juego.




4 James Bond 007: Nightfire

Bond... James Bond, ahora contraataca en el GameCube en NightFire, un juego que drásticamente supera a su antecesor no sólo en gráficos, sino en gameplay y acción. En esta ocasión, se cuenta con la caracterización del actor que recientemente protagoniza las películas del agente 007.





5 Super Mario Sunshine

Las vacaciones de Mario resultaron en una gran aventura que Shigueru Miyamoto dio vida para el GameCube. En esta ocasión, Mario debe luchar nuevamente contra Bowser quien ha interferido en sus planes vacacionales. Las gráficas son de lo mejor que se ha visto para el GameCube.





6 Kirby Nightmare on Dreamland

Cuando se habla de NIntendo se debe hablar de Kirby, que en esta ocasión se consolida en el Game Boy Advance para ofrecernos otra de sus simpaticas aventuras en Dreamland. Por si fuera poco, este juego cuenta con unos cuantos minijuegos que realmente son adictivos como ocurrió en la versión de SNES.





7 Skies of Arcadia

Para los fanáticos de los RPG, este es un título que seguramente será muy interesante, no sólo por la historia de piratas aéreos que maneja o la extraordinaria calidad de música de fondo en los escenarios, sino por la diversidad de personajes, armas y magias con las que cuentas.

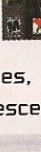




8 Dead to Rights

En esta historia eres Jack Slate un policía honesto quien después de escapar de la cárcel, busca venganza en aquellos que lo inculparon falsamente y eliminaron a su padre. En esta aventura, Jack descubrirá que todo ha sido por motivos de corrupción que van más allá de la policía.



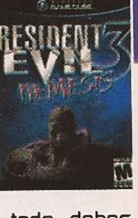



9 Ghost Recon

Si te han gustado los juegos de Tom Clancy, estamos seguros que Ghost Recon será de tus favoritos. Este juego mantiene la esencia táctica que solo Tom Clancy sabe destacar en los juegos de guerra. Las gráficas son increíbles, así como la variedad de elementos que envuelven cada escenario.





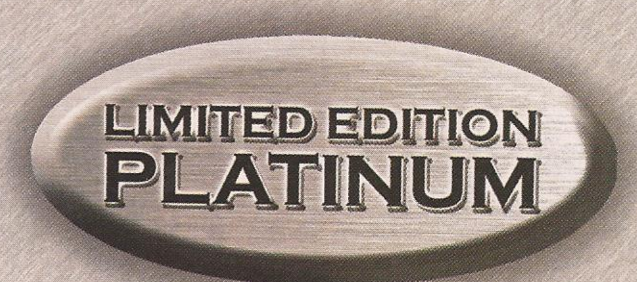


10 Resident Evil 3

Después de que Chris Redfield destruyera al Tyrant, Umbrella ha soltado a Nemesis. Aquí, controlas a Jill Valantine en una travesía para escapar de las poderosas garras de múltiples zombies que tratarán de eliminarte, pero sobre todo, debes cuidarte de Nemesis que te asechará continuamente.







SOLO UNOS CUANTOS LO PODRAN TENER.

www.nintendo.com

Encúentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM ® 2002- Nintendo

gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo® en México.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Como lo prometido es deuda, este mes se lanzarán otros 2 juegos del ingenio creativo de Shinji Mikami: Resident Evil 2 y Resident Evil 3: Nemesis, estos juegos vienen a completar la saga programada para el GameCube, así que si eres fan de esta serie de terror no dejes de checar lo siguiente.

PROYECTO NEMESIS

Resident Evil 3: Nemesis toma lugar después de R.E. y antes de R.E. 2. Nuevamente, en esta parte de la historia, el personaje principal es Jill Valantine, quien tendrá que librar una inmensa batalla contra los múltiples zombies que ahora están por toda la ciudad, pero ese no es el problema principal... sino que NEMESIS ha sido soltado y está buscándote.

Nemesis, que es una forma más evolucionada de arma biológica creada por Umbrella, te perseguirá por todos los lugares que visites y siendo una pistola tu única arma al iniciar el juego, tendrás que hacer lo posible por cuidar tus municiones y escapar de Nemesis. Uno de los puntos muy importantes y trascendentes de este juego fueron las nuevas opciones para decidir qué tipo de municiones crear, para así, poder usarlas en el arma que sea de tu preferencia, por ejemplo, encontrarás unos ítems de nombre Groundpowder A ó B, que combinados con algún otro ítem te darán como resultado balas.

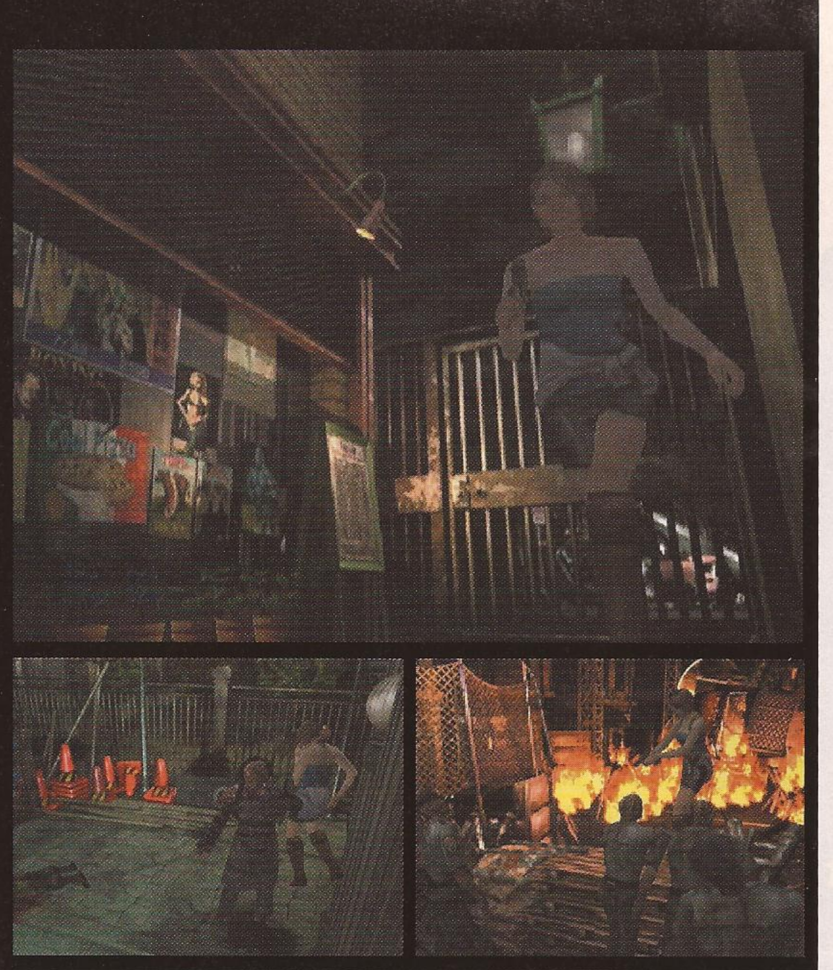


2 semanas han pasado desde ese día. Mis heridas han sanado, pero aún no puedo olvidarlo. Para mucha gente esto ya es historia, pero para mí, cada vez que cierro los ojos, puedo verlo claramente... Zombies comiendo gente, además de los gritos de mis compañeros agonizando... No, las heridas en mi corazón no han sanado todavía...

Jill Valantine

NINTENDO GAMECUBE Compañía: CAPCOM Clasificación: MATURE Desarrollador: CAPCOM Categoría: ACCION Jugadores: 1 JUGADOR





Otros de los nuevos conceptos en R.E. 3: Nemesis, son los nuevos movimientos con los que cuenta tu personaje, como el giro de 180 grados que facillita el movimiento para correr, ya sea de los zombies o del mismo Nemesis, este movimiento más que nada fue para darle agilidad al personaje y así, no entorpecer y alentar la acción del juego. Así mismo, en R.E. 3 hay una gran variedad de zombies como científicos, civiles, policias y otros enemigos como los temibles perros, cuervos, arañas, gusanos y uno que otro Hunter.

A diferencia de los títulos anteriores, Resident Evil: Nemesis cuenta con un grado de dificultad mucho mayor. Las balas y el resto de municiones son más escasas y debes cuidarlas como a tu vida misma, por lo mismo, te recomendamos usar la opción de crear municiones para que tengas stock suficiente de las que más necesites, ya que cuando enfrentes a los enemigos de mayor resistencia como Nemesis o los Hunters e incluso los cuervos, requerirás de mucha puntería o te costarán muchos tiros.

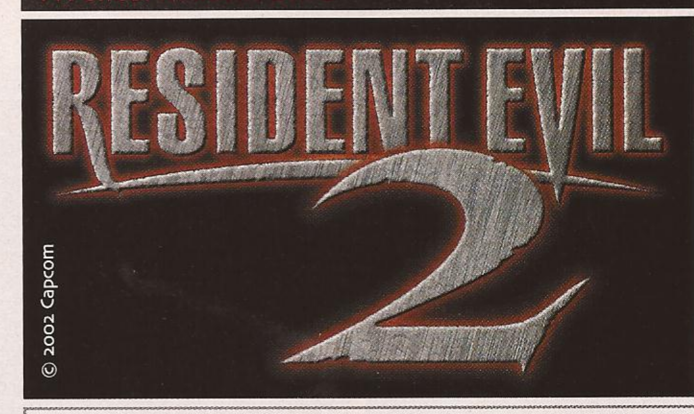
"A diferencia de los títulos anteriores, Resident Evil: Nemesis cuenta con un grado de dificultad mucho mayor."



Otras recomendaciones que te podemos hacer para este juego es que siempre lleves contigo por lo menos 1 hierba combinada para que en cuanto lo necesites puedas regenerar tu energía, así mismo, para evitar que seas atacado innecesariamente, utiliza el movimiento para esquivar a los enemigos, con esto además de conservar la estabilidad de tu energía, ahorrarás municiones. ¡Ah! y como es mucho mejor asegurarte que los zombies estén completamente fuera de combate, trata que tus disparos sean a la cabeza, así los eliminarás más fácilmente y si es posible, dispara de cerca para que su cabeza explote.

Hasta el momento, de todos los juegos que han salido sobre esta serie, esta parte (Nemesis), es la que cuenta con mayor acción, que en conjunto con los múltiples acertijos que debes resolver, los nuevos movimientos de Jill y la opción de crear las municiones que realmente necesites, hace aún más espectacular todo el desarrollo de la historia misma, claro está, sin perder ni por un segundo la sensación de suspenso y la adrenalina provocada por la persecución de NEMESIS.

RANKING — EL CONEJO 4.0 — CROW 4.0 — PANTEON 4.0



La Corporación Umbrella está desarrollando el G-Virus para dar vida a nuevas armas biológicas con más poder que las que se pudieron concebir con el T-Virus, y mientras todo esto sucede, Raccon City ha sido invadida por Zombies.

UN NUEVO POLICIA EN RACCON CITY...

Como Jill Valantine está inconsciente, Claire Redfield decide ir a Raccon City para encontrar a su hermano Chris, miembro de los S.T.A.R.S. y del que no ha tenido noticias en algún tiempo. Ya en Raccon City, Claire encuentra a Leon Kennedy, quien apenas está cruzando su primer día de trabajo en la ciudad. Su presentación se ve interrumpida por una gran cantidad de zombies quienes tratan de eliminarlos así que Leon y Claire escapan en una patrulla, pero algo inesperado ocurre y son separados por caminos diferentes, pero con un objetivo en común... llegar al departamento de policía.

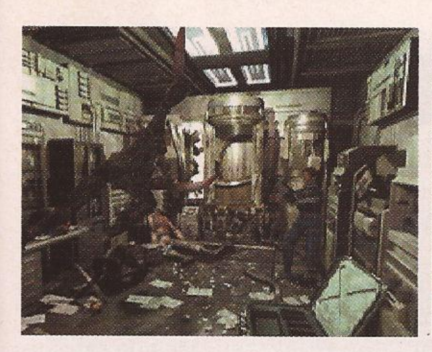
Ambos, se internarán en una aventura que los llevará en primera instancia a recorrer la estación de policía que ha sido invadida por los Zombies. En esta parte de la historia, se narra cómo William Birkin (Investigador de Umbrella y creador del G-Virus), es atacado por soldados al tratar de huir con su trabajo, pero desgraciadamente algo sale mal y William se inyecta a si mismo el G-Virus, iniciando así una rápida mutación que lo llevaría a convertirse en un ser superior a Tyrant.

Umbrella ha enviado un Tyrant para que se encargue de Leon y Claire, quienes están tratando de revelar sus secretos. Pero, hubo una nueva revelación. Birkin escondió todo lo encontrado en sus estudios en el pendiente de su hija Sherry.



Compañía: CAPCOM Clasificación: MATURE Desarrollador: CAPCOM Categoría: ACCION Jugadores: 1 JUGADOR







Lo interesante en esta versión de Resident Evil, es que necesitas jugar con ambos personajes para obtener el verdadero final y así conocer bien a bien, qué es lo que ocurrió con cada uno de ellos, ya que al principio del juego son separados y cada uno tiene que tomar un camino diferente que los llevará a vivir historias asombrosas. No importa con cuál de ellos inicies tu aventura, ya sea que primero quieras seguir la ruta de Leon y luego la de Claire o viceversa, recuerda que muchos detalles del juego cambian dependiendo con quien jueges, por ejemplo, cuando juegues con Leon encontrarás una escopeta mientras que Claire consigues un lanzagrandas. Así mismo, en ciertas partes del juego, tendrás la interacción de otro personaje, que en el caso de Leon es Ada Wong y en el caso de Claire a Sherry Birkin, hija de William y Annette Birkin.

El papel que desarrollan estos personajes secundarios es de mucha ayuda, no sólo porque podrán darte ciertos objetos interesantes, sino porque también podrán llegar a lugares donde el personaje principal no puede llegar. De hecho, llega un momento donde parte de tus objetivos tendrás que hacerlos ya sea con Sherry o con Ada, pero no te preocupes por su energía, ya que cuentan con un spray, además de que sus misiones son cortar, por lo que te recomendamos esquivar a todos los enemigos que se te presenten en ese momento.

"...muchos de los detalles cambian dependiendo con quien juegues..."



HUNK: EL CUARTO SOBREVIVIENTE

En este juego encontrarás muchas horas de búsqueda no sólo en la forma principal del juego que son las 2 rutas que tomas, ya sea con Leon o Claire, sino que también puedes obtener otros niveles como es el mencionado cuarto sobreviviente (HUNK), con el que podrás jugar después de que termines el juego (Leon A y Claire B en grado A y modo normal). Con Hunk, tendrás que salir de este lugar, pero cuidándote de los peligrosos enemigos como cuervos o los lickers.

Como recomendaciones para este juego, te podemos decir que no gastes tus armas de alto poder con zombies comunes y corrientes, sino que las conserves para los lickers e incluso para Tyrant. Recuerda que los zombies son más prácticos de eliminar si les disparas directo a la cabeza y evita acercarte a ellos si ves que no dejan un charco de sangre cuando son eliminados. Otra cosa importante es el hecho de combinar las hierbas para que así te puedan regenerar más energía, de preferencia combina una hierba roja y una verde, o tres verdes para obtener un mejor resultado.

> Tenemos que capturar a Sherry antes de que Umbrella lo haga, por ello, he enviado a Ada para que se encargue de buscarla, mientras que yo... trabajo en las sombras.
>
> Albert Wesker





Resident Evil 2 ya había llegado anteriormente al N64 consagrándose como uno de los juegos de mayor trabajo y mejores resultados para dicho sistema y ahora en el GameCube, vendrá a ser parte de la colección exclusiva para este sistema. Los cinemas display de introducción como del desarrollo del juego, cuentan con muy buena calidad, que en conjunto con el audio logran el ambiente preciso para la serie de terror de S. Mikami. La movilidad se mantiene similar a la que se pudo disfrutar en el Nintendo 64, aunque ahora es más cómodo gracias al control del GameCube.

RANKING | EL CONEJO 4.0 | CROW 4.0 | PANTEON 4.0

S.O.S.

Capcom Vs SNK 2 EO

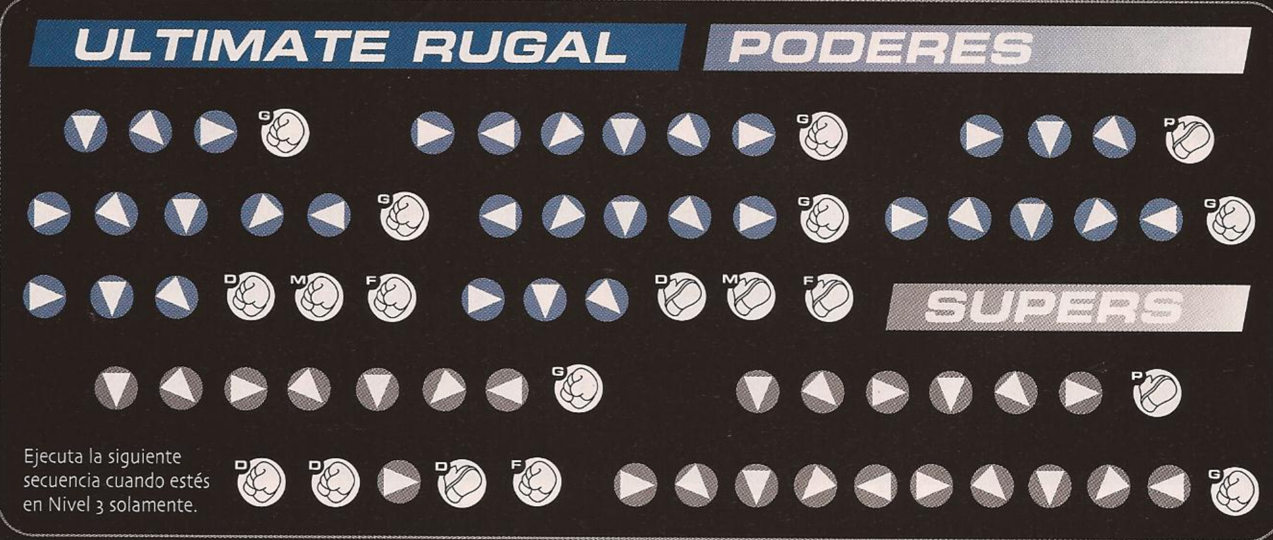
Edita tus Grooves:
Una vez que llegues con Rugal o con Akuma y los venzas, podrás accesar a la opción para editar tus propios Grooves.

Enfrenta a los Sub Jefes:
Para poder enfrentar a un personaje que toma el papel de Sub Jefe, debes cumplir con las siguientes reglas: No dejar que se acabe el tiempo. No dejar que el CPU te conecte seis "First Attack". No dejar que el CPU te gane con tres o más "Special KO"

Juega como Shin Akuma:
Debes tener puros personajes de Capcom y conseguir 1500 puntos o más antes de la pelea final. Si cumples con estos requisitos, Shin Akuma llegará a retarte y si lo derrotas, podrás elegir a este peligroso personaje.

Juega como Ultimate Rugal:
Para que puedas elegir a este poderoso personaje debes tener solamente personajes de SNK en tu equipo y conseguir 1500 puntos o más antes de la pelea final. Si lo haces correctamente, al final llegará Ultimate Rugal y te retará, si lo derrotas, podrás elegirlo normalmente.



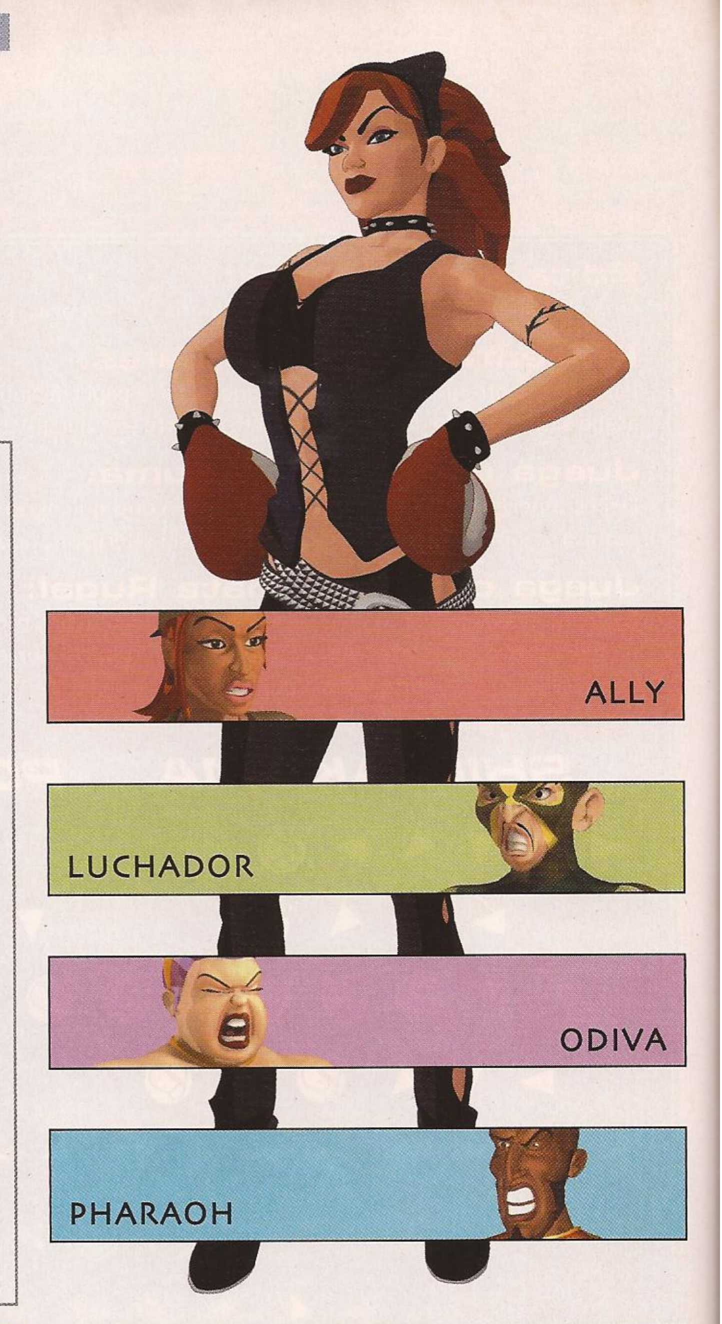


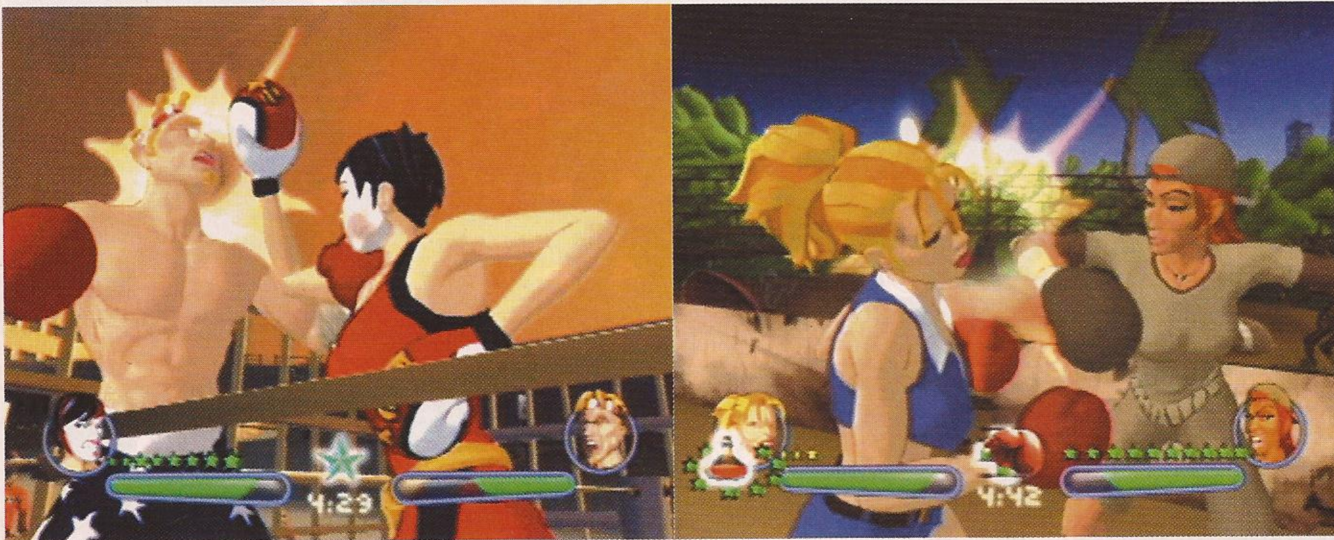
© 2002, Majesco / Digital Fiction



Como te puedes dar cuenta, ya se está volviendo tradicional darle un estilo caricaturesco a los juegos para el GCN y esto ha causado tanta euforia, que muchos de los grandes títulos ahora usan esta tecnología, uno de ellos, es el notablemente diferente juego de Box Black & Bruised, que a nuestro criterio, rompe con las formas tradicionales de juegos de box que hemos visto últimamente, ofreciéndonos un trabajo con mucho mejor gameplay y sobre todo, con una gran gama de personajes con los que puedes interactuar (18 para ser exactos).

La historia, aunque es muy corta y directa, es muy novedosa para el concepto de un juego de box. Todo da inicio, cuando 18 curiosos individuos son forzados a entrar al excéntrico mundo del box como sustento para sus familias y claro, para ellos mismos también. En cuanto inicies tu juego y selecciones a tu personaje, se te irá dando una perspectiva más amplia de su vida, como si fuera una novela interactiva en la que conforme avanzas en el mundo del box, se van revelando cosas interesantes. Este concepto es muy interesante para un juego de box, que en conjunto con las gráficas en Cel Shaded logran un gran concepto pugilístico.







Compañía: MAJESCO Clasificación: EVERYONE Desarrollador: DIGITAL FICTION Categoría: DEPORTES Jugadores: 2 JUGADORES







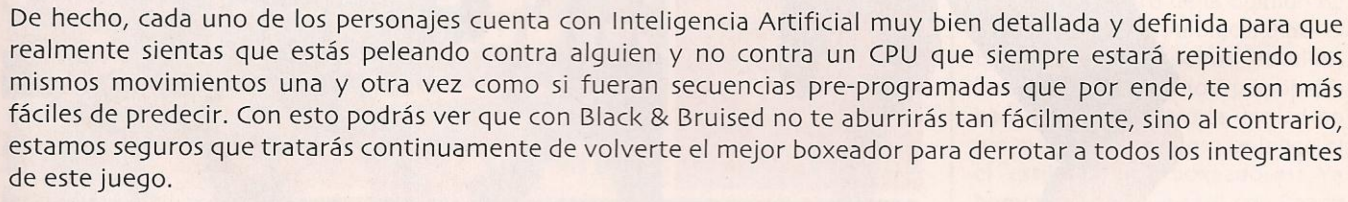
El estilo de juego en Black & Bruised es muy peculiar, es decir, su forma personal te invita más a buscar momentos críticos y ocasiones en las que puedas dar buenos golpes en lugar de estar acribillando a tu rival con puñetazos, lo que vuelve a este título algo más técnico y realista. Así mismo, la gran cantidad de movimientos te la libertad de realizar múltiples acciones y combinaciones para enviar a tu oponente directo a la lona.

Una de las cosas interesantes es la participación de boxeadoras en el cuadrilátero, lo que te brinda una mayor diversidad a la hora de seleccionar a tu personaje, pero no creas que por ser "damiselas con guantes" serán rivales sencillos a derrotar, los programadores de Black & Bruised han generado una estructura para cada personaje dando así un nivel balanceado en su estilo de combate y poder.

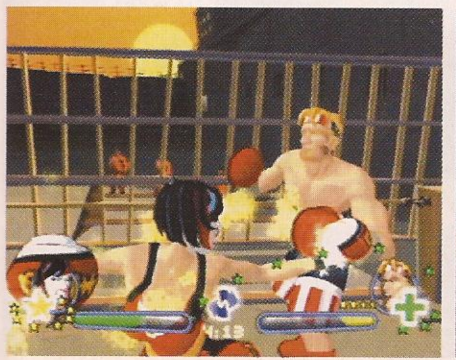




"...con Black & Bruised no te aburrirás tan fácilmente..."



De hecho, cada uno de los personajes cuenta con Inteligencia Artificial muy bien detallada y definida para que realmente sientas que estás peleando contra alguien y no contra un CPU que siempre estará repitiendo los mismos movimientos una y otra vez como si fueran secuencias pre-programadas que por ende, te son más fáciles de predecir. Con esto podrás ver que con Black & Bruised no te aburrirás tan fácilmente, sino al contrario, estamos seguros que tratarás continuamente de volverte el mejor boxeador para derrotar a todos los integrantes de este juego.



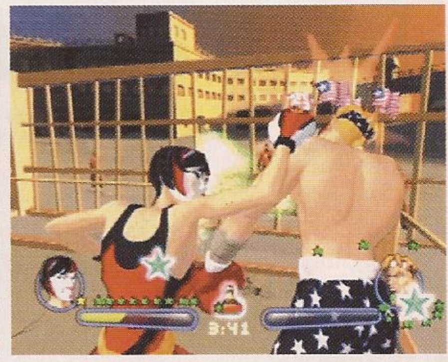


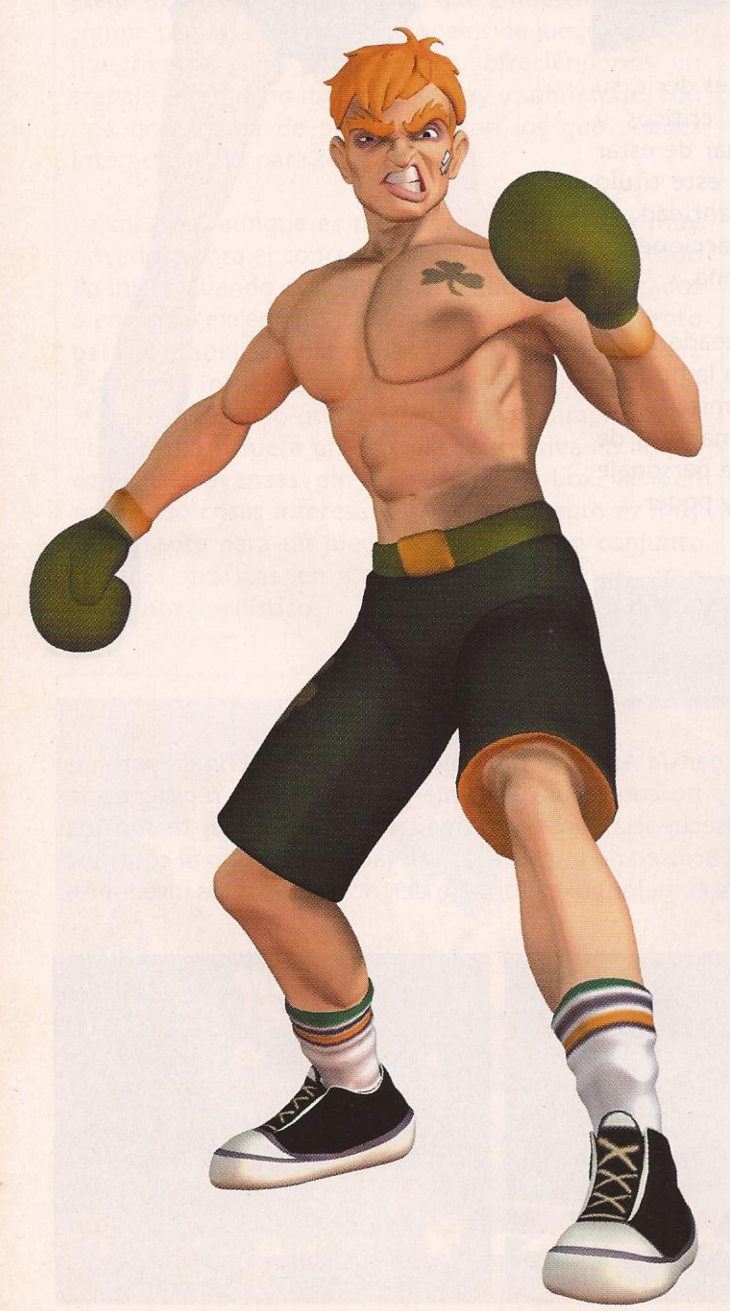


Los personajes, que como te mencionamos antes, son estilo caricatura, no sólo son serios al momento del combate, sino que también encontrarás detalles chuscos que te harán más ameno el juego, sin que sea tan monótono, es decir, desde el punto de su aspecto físico notarás que sale un poco de la realidad (quizá cuenta con enseñanzas del estilo de Ready 2 Rumble, pero no a tal grado de imitarlo), pero sin lugar a dudas, lo más atractivo en este asunto, es que cada uno de los 18 pugilistas cuenta con un estilo propio de combate, así que te recomendamos que cheques a detalle a cada uno de ellos para saber cuál es el que más te agrada.



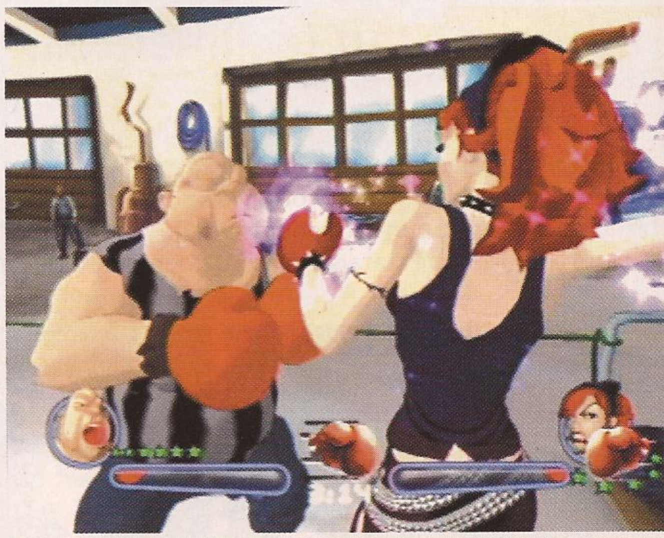






Así mismo, los desarrolladores se preocuparon no sólo por cómo se ve el juego, sino por cómo lucen los personajes, siendo los detalles faciales uno de los aspectos más importantes para dar realismo y coordinacion al juego, se consiguió dar un toque a las expresiones de los boxeadores, ya sea en sus reacciones cuando son golpeados o en las expresiones que se generan a lo largo de la batalla, que en definitiva, han sido de los mejores que hemos visto recientemente en gráficos Cel Shaded.

Otro toque de realismo que le han incluido a Black & Bruised es el hecho de que el boxeador presente modificaciones en su cuerpo conforme recibe golpes en su rostro o pecho, todo esto más que nada para representar los daños que va sufriendo tu personaje conforme el rival lo va golpeando. Esto quizá puede ser algo sumamente sencillo o hasta innesesario, sin embargo hace más visual al juego.



"...cada uno cuenta con un estilo propio."

Black & Bruised cuenta con 6 diferentes modos de juego, en los que podrás participar ya sea solo o con un amigo más, así que te describiremos un poco más sobre estas modalidades: En Training, como debes imaginarte, podrás refinar tus movimientos de combate, así como comprender mejor las *funciones del control; En Single Fight, tienes la oportunidad de seleccionar a* tu personaje y pelear contra el CPU en una batalla amistosa; En Tournament, pelearás contra un gran número de boxeadores para tratar de conseguir el primer lugar y ganar el Título de boxeo; En Two-Players, participas junto con un amigo en una pelea de 1 VS 1; Por último, Boxer's Life, sin duda es la opción más interesante de este juego, ya que seguirás la vida del boxeador que elijas en una forma muy, pero muy innovadora.

En definitiva, este juego cuenta con buena calidad de gráficos y ocasionalmente podrás ver FMV (Full Motion Video) de muy buena calidad, así mismo, el trabajo de los programadores en lograr este GamePlay nos da pie a decir que es uno de los mejores juegos de box hasta el momento, que además, cuenta con cualidades en el control como es el poder dar golpes de distintos tipos de intensidad con tan sólo el nivel de presión que apoyemos sobre el botón de golpe.







Si pensabas que sólo Ready 2 Rumble tenía boxeadores excéntricos, estabas equivocado.





RANKING



EL CONEJO 3.0

Siempre he pensado que los juegos de Boxeo, deben de ser al estilo de Punch Out, por lo que este género se ve bastante limitado. Hace tiempo Midway intentó algo bastante bueno con Ready 2 Rumble, al usar comicidad con los pugilistas además de darle un entorno 3D con características convencionales de 2D, pero en el 2nd Round se quedaron cortos. Majesco hace un esfuerzo sobrenatural al intentar revivir este deporte de una forma caricaturesca muy original y con bastante gracia.



CROW 4.0

En sí, este es uno de los juegos de box que más me gusta al lado de Punch Out. Lo que me agradó en Black & Bruised es la excelente calidad en digitalizaciones faciales y expresiones corporales que le dan un toque mucho más realista al juego, así mismo, me gustó mucho lo del modo de historia que te lleva a través de las actividades del boxeador y la diversidad de escenarios y pugilistas. Así que, definitivamente este juego es una buena recomendación si te gusta el box.



PANTEON 2.0

No no no, difiero de la opinión de mis sorprendentes amigos. Black & Bruised tiene muchos detalles, buenas gráficas y los personajes hacen "caritas", pero la verdad no me gusta mucho cómo se juega ni el estilo de los boxeadores. Ya hemos visto lo que pasó con Ready 2 Rumble, los personajes chistosos estuvieron bien en el primer juego, en el segundo ya cansaron y ahora, nos dan personajes todavía más raros en B&B. Sólo lo recomiendo si eres un gran fan del Boxeo.

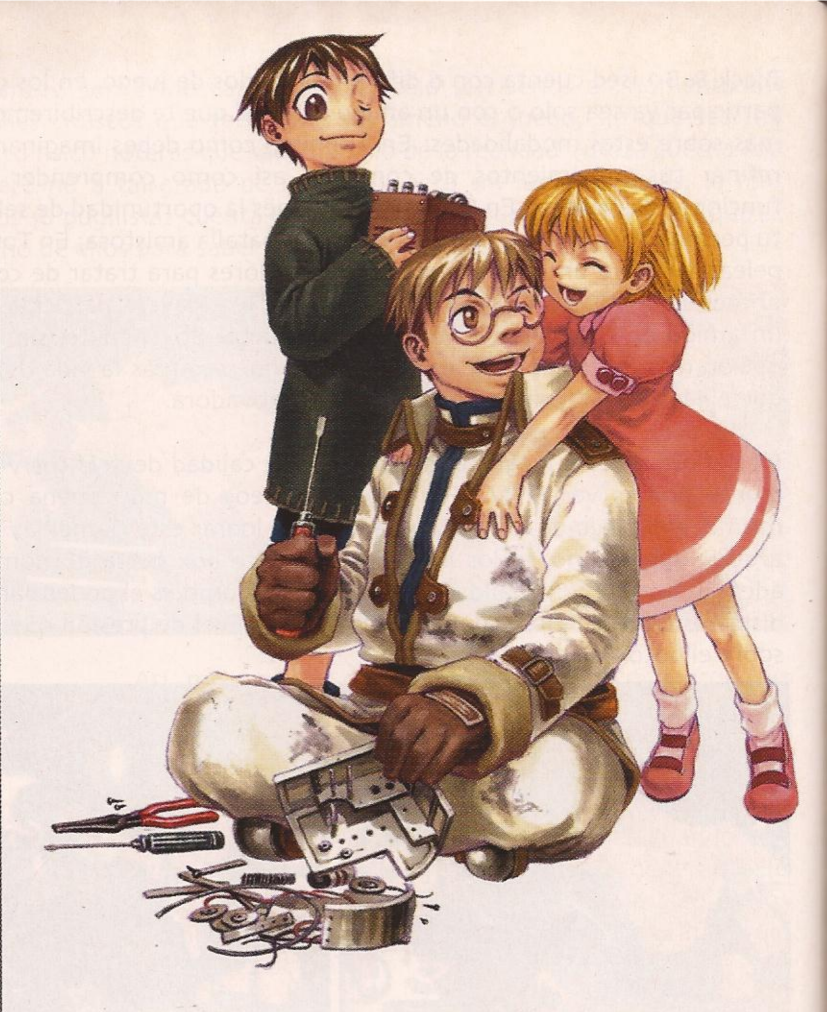
1.0 — 5.0



© 2002, SEGA

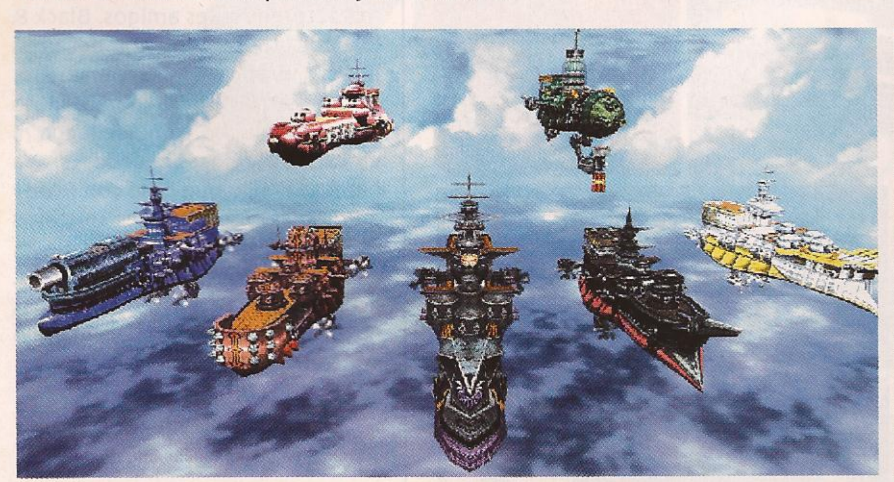
Sega está de vuelta en el GameCube y esta vez para regocijo de los fanáticos de los RPG con "Skies of Arcadia Legends" un juego que nos ofrece la clásica forma que envuelve a los RPG con la frescura y emoción que Sega acostumbra darle a cada uno de sus títulos y que por si fuera poco, es producido por Rieko Kodama, quien entre sus últimos trabajos cuenta nada más y nada menos con Phantasy Star Online. Así que no se diga más e iniciemos con este análisis que hemos preparado para ti.

Así como ocurrió con Phantasy Star Online, Sega decidió dar vida a uno de sus títulos fuertes en el Game Cube y nos referimos a no sólo recrear los escenarios para Nintendo, sino que han incluido cosas extra que la versión anterior no poseía, además de mejorar detalles como el control del juego, haciendo esta versión de Skies of Arcadia , la más completa hasta el momento, de hecho, por tal motivo es que se le ha agregado la palabra "Legends" al título principal del juego.



...surca los vastos aires en busca de nuevos continentes.

En Skies of Arcadia Legends, tomarás el papel principal, como líder de una banda de piratas aéreos trotamundos que sin aviso alguno, se han involucrado en una nueva aventura que será mucho muy diferente a lo que han visto anteriormente. Aquí, podrás explorar en por lo menos 6 extensos mundos donde te encontrarás docenas de peligros esperándote, que van desde batallas continuas contra enemigos, como ciertos acertijos que deben ser resueltos, además, se han recreado un estimado de 300 personajes que le dan extrema diversidad en cuanto a caracterizaciones de personajes se refiere.



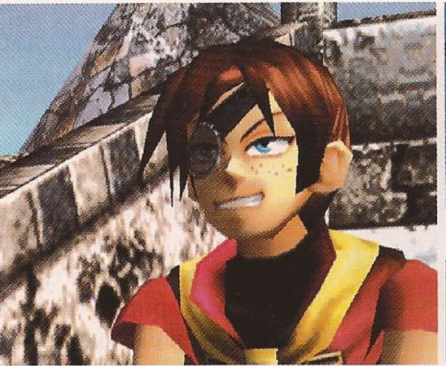
Deja atrás los viajes por el océano y ve por los cielos en naves que hasta el capitán Garfio envidiaría.



Compañía: SEGA | Clasificación: EVERYONE | Desarrollador: SEGA | Memoria: MINI DVD | Categoría: RPG | Jugadores: 1 JUGADOR









Incluso, cuenta con más de 70 diferentes tipos de armas y un sinnúmero ítems y poderes mágicos que le dan plena diversidad al juego. Las magias son realmente impactantes y obviamente la expectación va en aumento gradual conforme avanzas en el juego, por lo que las primeras magias serán sencillas, pero las siguientes te dejarán con la boca abierta por la diversidad de efectos especiales que han implementado para cada una de estas habilidades. Así mismo, este título cuenta con un mejor sistema de batalla así como detalles de la historia que no se habían mostrado en la versión anterior de este título.

La historia se ubica en la época de las guerras de navíos, donde una extraña piedra del espacio exterior tiene el suficiente poder para que los barcos sean conducidos por los cielos y no como comúnmente lo hacían sólo en los océanos. Es un mundo de caos y destrucción. En esta aventura, cuentas con Vyse, capitán del barco e hijo del capitán Dyne quien es jefe de los piratas azules, y una chica de nombre Aika.



Las travesías de Vyse, te llevarán a surcar los vastos aires en busca de nuevos continentes, así como para visitar ruinas míticas y zonas inexploradas por el hombre. Pero ten cuidado, porque durante las extensas búsquedas, tendrás que combatir contra salvajes bestias, así como una gran cantidad de piratas que tratarán a toda costa de terminar contigo. Como apoyo extra, contarás con Fina, una misteriosa chica de tierras distantes quien después de que la ayudes, se unirá a ti para acompañarte en tus aventuras.





Las gráficas empleadas para Skies of Arcadia Legends son muy al estilo de Evolution Worlds, sin embargo, lo que lo hace diferente son los efectos especiales que han añadido a cada parte del juego, es decir, no sólo los puntos clave son ilustrados con efectos especiales, sino que se ha podido dar más detalle a cada uno de los escenarios y mundos del juego para que en cuanto lo estés jugando, disfrutes no nada más de una excelente historia en esta aventura, sino que también te deleites la pupila en cada uno de los escenarios que recorrerás en cualquiera de tus travesías.

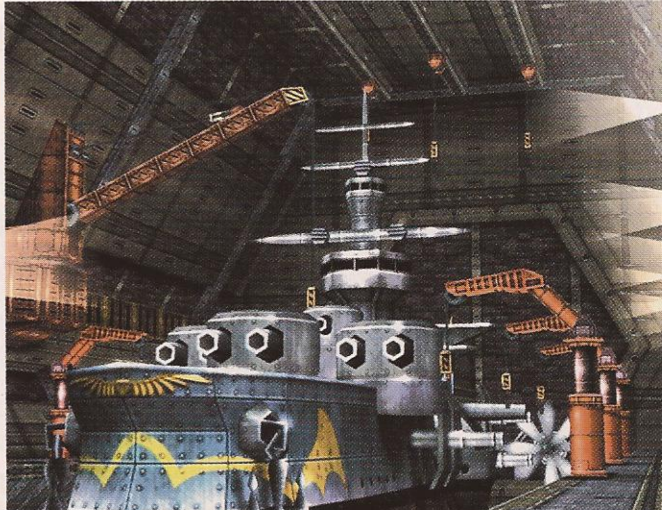
Por si fuera poco, al dar una historia envolvente y ambientarla con gráficos y efectos visuales de suma calidad, los creadores de este juego decidieron llevar las cosas más allá, logrando que este juego tuviera música con el toque dramático y envolvente que se necesita. Los juegos y de cierta manera los RPG son ambientados con música que te dé la sensación que el momento requiera, ya sea angustia, desesperación o coraje, así que para Skies of Arcadia Legends, este punto no podía pasar desapercibido, e incluso se ha generado música basada en 2 diferentes técnicas que van de las clásicas composiciones de 8 y 16 bits hasta las más complejas obras musicales apoyadas con la máxima tecnología, logrando así un balance entre lo clásico y lo actual.

Cada uno de los personajes cuenta con historias personales, con lo que se genera una historia más intensa.

¡UN RPG GRÁFICAMENTE SORPRENDETE!

Este es uno de los RPG más interesantes que hemos visto para el GameCube, no sólo por la excelente interacción de los personajes, sino por la gran variedad de detalles en sus movimientos, es decir, los programadores emplearon suficiente tiempo para detallar al máximo las expresiones tanto faciales como corporales de los personajes, dando así un tono más realista para este juego, que en conjunto con el buen trabajo en el diseño de los gráficos ve vuelve sumamente sorprendente. Por otro lado, no olvides hablar con la gente, ya que a través de ellos, puedes obtener información sumamente importante para avanzar en tu juego.







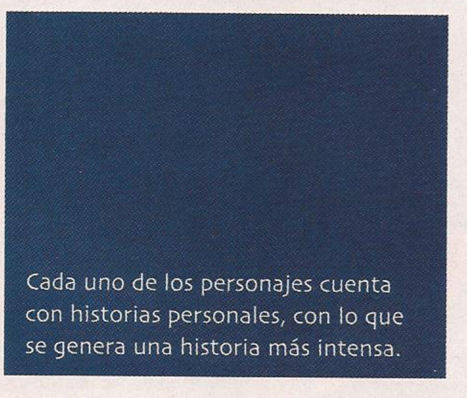




En definitiva, nos da mucho gusto que los licenciatarios estén trabajando cada vez más en juegos RPG para este continente, ya que muchos de los buenos títulos RPG, sólo se quedaban en Japón, pero ahora esto queda atrás ya que el mercado se ha vuelto más amplio y por ende, podemos disfrutar de una extensa cantidad de juegos de todo tipo de género en América.







Cada uno de los personajes cuenta con historias personales, con lo que se genera una historia más intensa.

Skies of Arcadia Legends, cuenta con excelentes gráficas y un engine que estamos seguros te encantará, la historia, como ya te habíamos mencionado anteriormente, es bastante sólida y diferente a lo que convencionalmente se había acostumbando, pero sin lugar a dudas, lo que más nos encantó de este juego es la música que realmente da la ambientación precisa en el momento que ocurre la acción. No cabe duda que Sega ha sabido ganarse a muchos jugadores con títulos tan de buena calidad y que ahora con este juego se vuelve a consagrar como uno de los licenciatarios con mayor popularidad en la industria de los videojuegos.



EL CONEJO 4.0

Por fin los RPG comienzan a tomar forma en el Nintendo GameCube y qué bueno que sea Sega quien haga su parte para traernos historias como el caso de Skies of Arcadia Legends. Como los clásicos juegos de este género, cuenta con una historia magnífica que te lleva a sortear los espacios aéreos en busca de aventuras al lado de Vyse junto con sus amigos. En verdad un juego de épicas proporciones, gigantescos mundos y poderes especiales que no te puedes perder.



CROW 4.0

Me parece excelente que los licenciatarios se preocupen en desarrollar juegos RPG para el GameCube, en especial Sega lo está haciendo muy bien, primero con Phatasy Star Online y ahora con Skies of Arcadia Legends. La historia es un tanto diferente a lo convencional y estoy seguro que será de tu agrado, en cuanto a la música, es de lo mejor que se hayas escuchado. La movilidad es bastante buena permitiéndote realizar los comandos muy sencillos y prácticos.



PANTEON 4.0

Por lo visto, los programadores hacen un buen uso del poder del Game Cube para hacer juegos más impresionantes y que queden justo como ellos quieren. Estoy seguro de que Skies of Arcadia Legends dejará complacidos a los fans de los RPG como yo con su historia, gráficas y jugabilidad. Este es una muestra más de que no tiene que ser forzosamente de Square para ser un buen RPG. Lo recomiendo bastante, en especial para los que gustan del género.

1.0 — 5.0

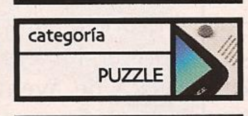












desarrollador
CAPCOM

no. de jugadores
2 SIMULTANEOS

La era de los super deformers está en su apogeo y claro, Capcom no podía quedarse sin adaptar uno de sus más adictivos títulos como: Super Puzzle Fighter II en el Game Boy Advance. Desde su salida en las salas de arcadia, este juego causó un completo revuelo con todos los fanáticos de Street Fighter y agregando a los fans de los juegos de destreza, logrando así un fenómeno como pocas veces se había visto, es decir, un juego que reuniera escenas de combate, personajes en modo super deformer y sobre todo, la extema adrenalina de un Puzzle.



Super Puzzle Fighter II, es un puzzle al estilo del clásico Columns que anteriormente ya analizamos para el Game boy Advance, pero a diferencia de Columns, SPF II cuenta con detalles como las curiosas animaciones de cada uno de los personajes cuando pelean al centro de la pantalla y una intensa calidad de audio y voces. Aquí, el objetivo principal es muy básico: Eliminar a tu oponente realizando los mejores movimientos y acomodando más estratégicamente las gemas para enviarle múltiples castigos que harán que tu oponente pida disculpas.

Las gemas caen desde la parte superior de la pantalla y en pares, ya sea del mismo color o en tonos diferentes; Lo que necesitas hacer entonces, es mover o girar las gemas para que caigan junto a otras de su mismo color, con esto, se irá incrementando el tamaño de la gema y por consiguiente el total del castigo. Te recomendamos que cheques bien donde colocas las gemas, ya que cuando aparezca una gema resplandeciente podrá destruir todas las gemas del color que elijas y si juntaste gemas de otros colores, podrás hacer combos en cadena para causar más daño a tu rival.

De igual manera, cuando te sientas presionado por el nivel de gemas en tu campo y pienses que ya no puedes hacer nada para evitarlo, no te desesperes, ya que ocasionalmente saldrán un diamante con tonos brillantes, con las que se destruirán todas las gemas del color que elijas, así que trata de utilizarlas con el tipo de gemas del color que más tengas.

© 2002, Capcom

De los tipos de gemas de los que tendrás que estar más pendiente, son de las "Counter Gems", que no son nada más que los cuadros con un número al centro, generalmente llevan el número 5 y en ocasiones el 3. Este número, es un contador que irá rápidamente en descenso, para después convertirse en gemas tradicionales. Una vez que esto haya sucedido, tendrás 2 posibles reacciones: 1, aprovechar la cantidad de gemas para hacer un super combo. 2, pedir que te salga un diamante para destruir todas las gemas inservibles y dejarte sólo las que puedas emplear en combo.





En Super Puzzle Fighter II, podrás escoger de entre 8 peleadores estelares ya sea de Street Fighter o de DarkStalkers y estos son: Ryu, Ken, Chun Li y Sakura por parte de SF, mientras que por parte de DarkStalkers compiten: Donovan, Morrigan, Felicia y Hsien Ko. Todos esllos cuentan con distintos tipos de habilidades así como de debilidades, por ejemplo, Donovan es débil contra las gemas de color rojo y amarillo; Morrigan con las azules y amarillas; y Chun Li con las rojas y verdes.



En definitiva, este juego es de lo más completo que hemos visto en últimamente en los Puzzle, cuenta con mucha acción y sobre todo la intensa adrenalina que te causará el competir no sólo contra el CPU, sino con la posibilidad de hacerlo contra un amigo y así, demostrar quien es el verdadero campeón en Puzzle Fighter. Por otro lado, no cabe duda que Capcom cada vez nos ofrece excelentes juegos y en esta ocasión fue un Remake, pero vaya que a pesar del tiempo que lleva este título en el mercado, se ha convertido en uno de los consentidos para los fanáticos de los Puzzle alrededor del mundo.

RANKING

SUPER PUZZLE FIGHTER II

EL CONEJO — 5.0

Este es uno de los juegos de destreza que más me ha llamado la atención en los últimos años y de hecho, es una excelente idea que Capcom se haya tomado la molestia de adaptar este juego en una versión portátil para que la lleves contigo en todo momento con su muy bien adaptado control. Además las animaciones de los personajes están impecables aparte de la gran opción para que retes a tu cuate y ver quien es el mejor acomodando gemas lo más rápido posible.

CROW — 5.0

Para mí, hay 2 juegos que podría denominar como los mejores puzzles que han salido y me refiero a Tetris Attack y por supuesto a Super Puzzle Fighter II , un título que a pesar de ser Remake, estoy seguro que se colocará muy rápido en los primeros lugares de popularidad, no sólo por su dinámica forma de juego, sino por la intensa adrenalina que te provoca el competir contra algún oponente. SF2T, se puede jugar VS contra alguno de tus amigos y así disfrutar más del juego.

PANTEON — 4.0

He checado muchas variedades de Puzzles desde que tengo memoria y aunque sigo pensando que el más violento y divertido es el Tetris Attack, Super Puzzle Fighter 2 me gustó mucho, pues es muy sencillo para aprender a jugar y los castigos son bastante ofensivos como para hacerlo una gran opción. Si eres un amante de los Puzzles y adoras llevar a todos lados la violencia, checa este divertido juego de Capcom y reta con tus cuates en donde quieras.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZ

ULTIMA PAGINA

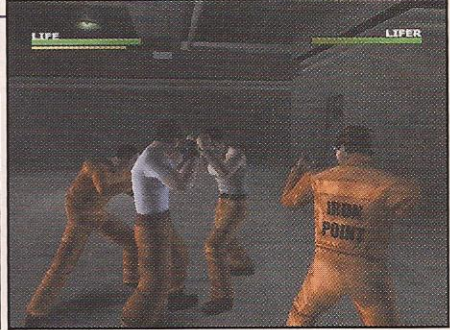
Año Nuevo, oficinas nuevas, a eso llamamos nosotros comenzar con el pie derecho; así que si deseas enviarnos tus comentarios por correo, lo mejor será que apuntes bien nuestra nueva dirección. Si enviaste tu carta durante el mes de Diciembre, no te apures ya que durante todo el mes pasado recolectamos las cartas de nuestra dirección anterior.

El próximo mes tendremos varias sorpresas y juegos nuevos que será imposible perderse.

Dead to Rights (GCN)

Un policía del departamento K-9, es difamado y se ve envuelto por la mafia de esta ciudad, sus familiares han sido asesinados y con la ayuda de su fiel amigo canino buscará por toda la ciudad a los responsables para limpiar su nombre.









Vexx (GCN)

Después de 700 años de oscuridad, un esclavo despertará un antiguo poder y se convertirá en un nuevo héroe para salvar a sus amigos de Rockhaven. Con la ayuda de los guantes de batalla de Astani, derrotará a los invasores de una vez por todas.

Samurai Jack: The Amulet of Time (GBA)

Un gran guerrero del pasado está confinado a viajar en el tiempo para detener el mal absoluto... nuestro héroe es mejor conocido como Jack. En esta aventura para el Game Boy Advance, Jack deberá buscar por diferentes épocas las piezas del Amuleto del Tiempo.



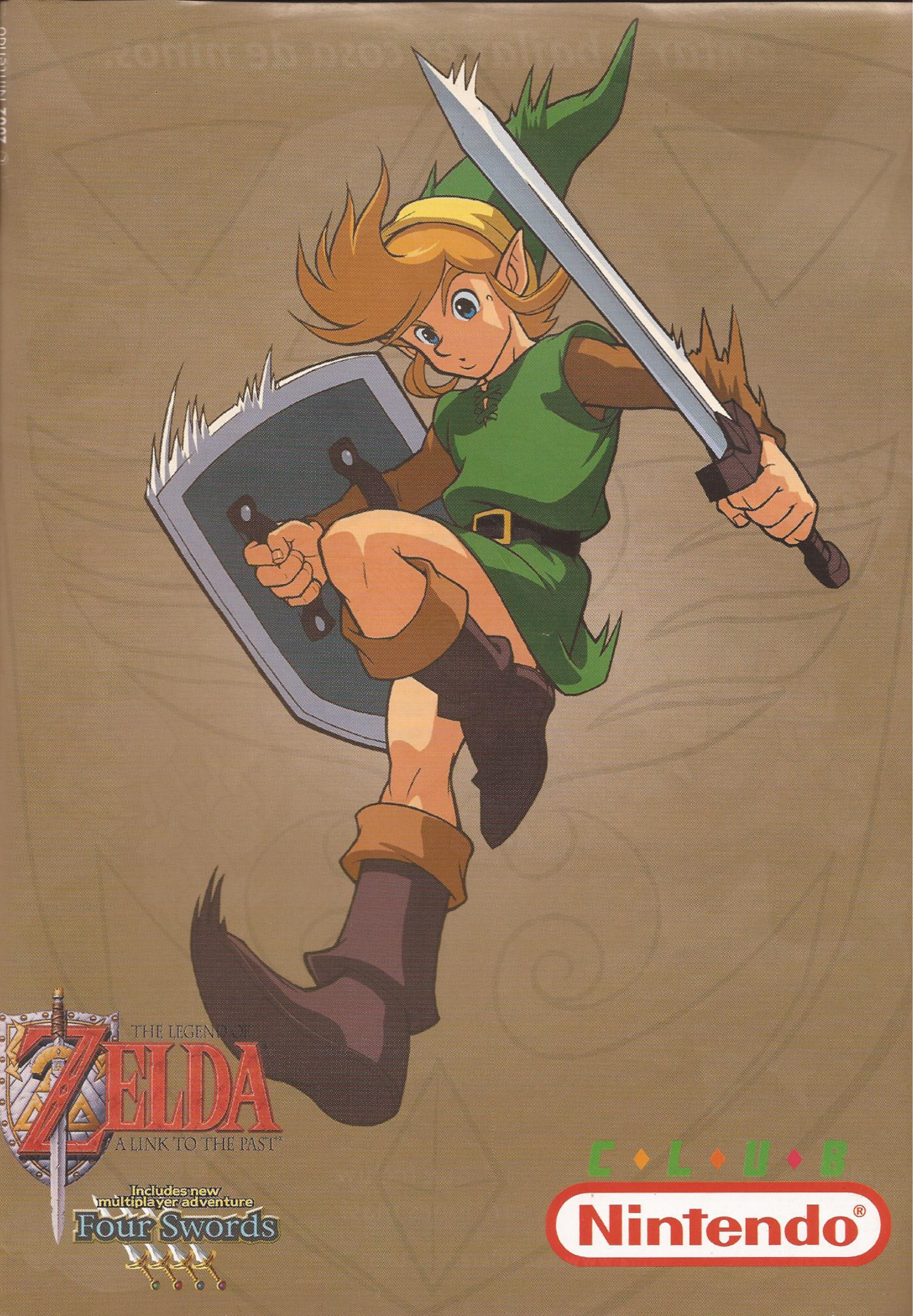
Además de más juegos para el Nintendo GameCube y Game Boy Advance, la continuación de nuestros Nintensivos de Super Mario Sunshine y Metroid Fusion, entre otras sorpresas, así que no desesperes y búscanos el próximo mes para celebrar con nosotros el día del Amor y a Amistad. Nos vemos en Febrero. ¡Ah!, y no olvides que ahora puedes escribirnos a esta nueva dirección:

Amores #707 – Interior 401 Col. Del Valle, Delegación Benito Juárez México, D.F. CP: 03100

Extra de último momento

Los gigantes del RPG se fusionan.

Si alguna vez pensaste que sería fantástico que Square y Enix unieran sus fuerzas, estas dos compañías japonesas que han creado los RPG más trascendentales en la historia de los videojuegos, han dado la noticia que se fusionarán en una sola compañía para sobrevivir en este mercado tan cambiante. Si recuerdas, Square y Enix han subsistido de su mejores creaciones, Final Fantasy y Dragon Quest, por la última década y es hora de que evolucionen. Los proyectos que están pendientes por cada una de ellas hasta finales del 2003 seguirán su curso, pero todos los proyectos que salgan al mercado a partir del 2004, se empezarán a realizar en forma conjunta. Esperemos contar con más noticias de esta fusión Square-Enix en los meses siguientes.



© 2002 Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST
Includes new multiplayer adventure
Four Swords
C L U B
Nintendo


Cantar y bailar es cosa de niños.
LA PANDILLA TELMEX
Ya está a la venta
a solo $39.00
Encuéntralo en Mix Up, Sanborn's, y Tiendas Telmex
¡Muévete al ritmo de nuestro CD que incluye el éxito "Buenas Noches" y 11 canciones más!
Visita nuestra página www.pandillatelmex.com
LA PANDILLA TELMEX